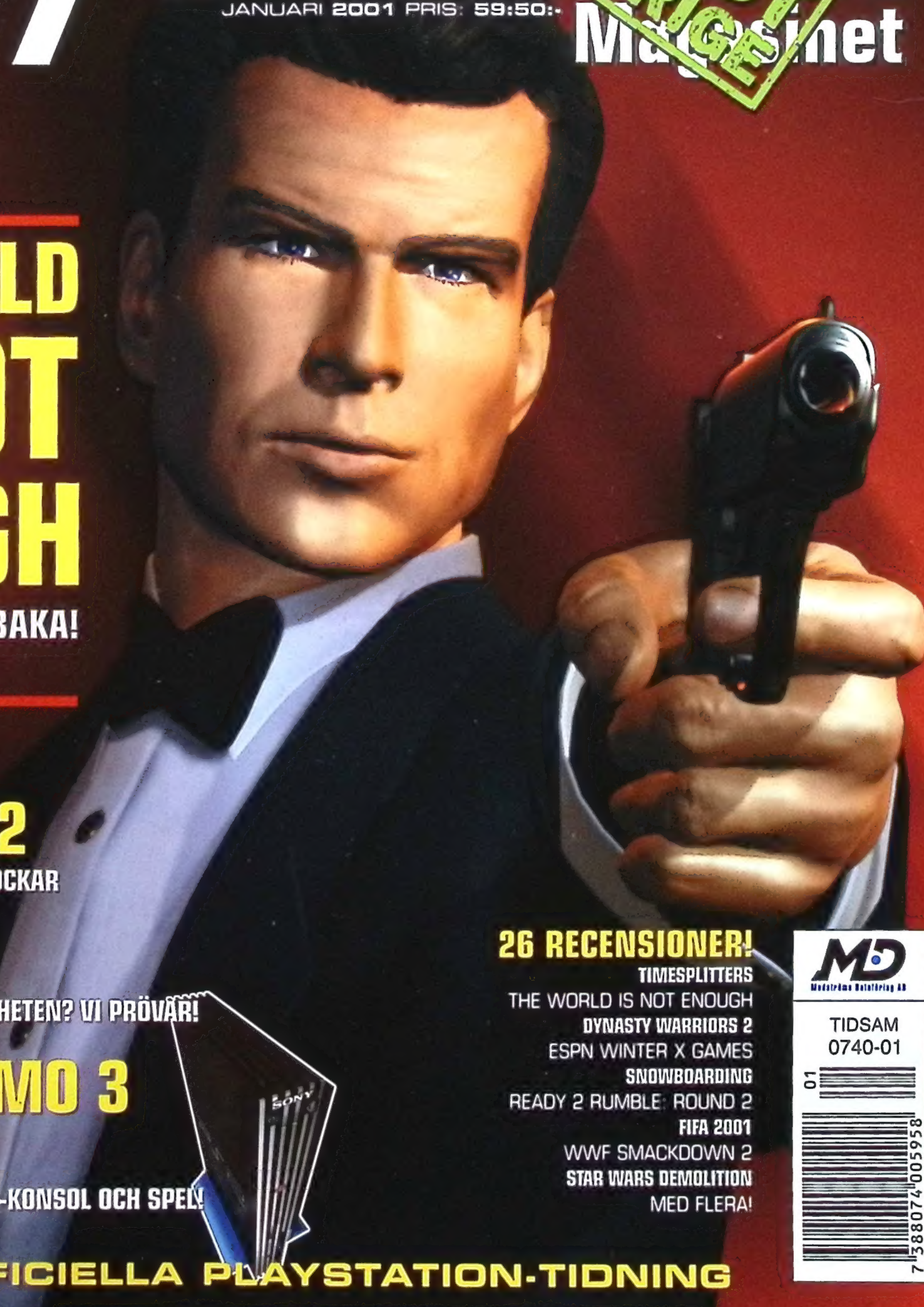
EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N
MTV SPORTS PURE RIDE, THE MUMMY, ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001, WHO WANT'S TO BE A MILLIONAIRE?, UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE SEASON 2000/2001

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 38
JANUARI 2001 PRIS: 59:50:-

STÖRST I SVERIGE



THE WORLD IS NOT ENOUGH

JAMES BOND ÄR TILLBAKA! STOR RECENSION

SILENT HILL 2

PLAYSTATION2-SPELET SOM CHOCKAR

KRIGSSPEL

ÄR KRIG LIKA ROLIGT I VERKLIGHETEN? VI PRÖVAR!

GRAN TURISMO 3

FÖRSTA PROVSPELNINGEN!

TÄVLA OCH VINN PLAYSTATION2-KONSOL OCH SPEL!

26 RECENSIONER!

TIMESPLITTERS
THE WORLD IS NOT ENOUGH
DYNASTY WARRIORS 2
ESPN WINTER X GAMES
SNOWBOARDING
READY 2 RUMBLE: ROUND 2
FIFA 2001
WWF SMACKDOWN 2
STAR WARS DEMOLITION
MED FLERA!

SVERIGES OFFICIELLA PLAYSTATION-TIDNING

TIDSAM
0740-01

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

www.ubisoft.se

UNLEASH THE BEAST WITHIN

WILD WILD RACING

PlayStation 2

www.wildwildracing.com www.rage.com

Available 24th November

© Rage Games Limited 2000. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Rage

Prenumeration

Helår (13 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

Redaktion

Redaktionschef: Andreas Olsson
Layout: Andreas Frisk, Anna Clason och Lena Laurén
Korrektur: Therese Friberg
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare

Gustav Bjarneby
Johan Tegnelius
Jörgen Karlsson
Magnus Edlund

Engelsk redaktion

Mark Donald, Nick Hoyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Dan Mayers, Catherine Channon, Richard Keith, Lee Hall, Andrea Toal, Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith och Simon Middleweek

Produktion

Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Utgivare

Medströms Dataförlags AB
112 85 Stockholm
Tel: 08-692 66 00 Fax: 08-650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor eller prenumerationsfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlags AB
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

Tidningens innehåll är © 2000 Medströms Dataförlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403-4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 2000. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga

Redaktören har ordet

FOTO: MARTIN JOHANSSON

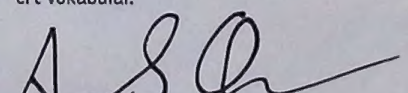
PlayStation2 har äntligen släppts i svenska butiker. Förväntningarna har i det närmaste varit abnormt höga. Nu kan äntligen ni, kära läsare, se efter själva om maskinen verkligen är så bra som det sagts.

Vi speljournalister har skrivit spaltmil om konsolen i snart ett år nu, men det spelar egentligen ingen roll vad vi tycker, det kommer ändå alltid vara ni konsumenter som fäller avgörandet. Sony och dess distributör Egmont har under en lång tid försökt övertyga oss om att PlayStation2 är synonymt med framtidens spelmarknad. Jag tror att PlayStation2 kan ge både Nintendos GameCube och Microsofts X-Box en rejäl utmaning, så jag antar att Sony fått mig dit de velat. Vi speljournalister tycks vara eniga om att PlayStation2 är en konsol att räkna med, men vad tycker ni konsumenter? Anser ni att det är värt att lägga flera tusen kronor extra för att köpa en PlayStation2 istället för en billigare konsol såsom Dreamcast? Ja, tydligen gör ni det.

Svenska PlayStation-Magasinet var med och bevakade lanseringen av konsolen den 24:e november. Det kändes stundvis lite overkligt att se långa köer med förväntansfulla köpare utanför butikerna. I vissa extremfall hade konsumenter anlänt dagen före lanseringen för att kunna vakna lagom till öppningsdags utanför butiksportarna. Det kanske var tur att alla förväntansfulla köpare inte visste om att endast 3 000 konsoler släpptes i Sverige den 24:e november. Ytterligare 5 000 maskiner anlände före jul, men faktum kvarstår. Tusentals potentiella köpare fick spendera jul och nyår utan någon PlayStation2. Det riktigt tråkiga är att man inte är garanterad en konsol förrän i februari. Det lär vara svårt för en förälder att förklara för sitt tioåriga barn att tomten är försenad till februari. En hel del har nog fått en PS One eller någon annan konsol istället.

Ni konsumenter tycks ha fällt er dom. Ni tyckte det var värt att stå i kö i timmar för att kanske få en PlayStation2 lagom till lanseringen. Ni har gjort tusentals förbokningar. Och ni tycker det är värt att vänta till februari för att få er drömkonsol. Er dom har varit tydlig. PlayStation2 är en konsol som är värd att vänta på, och som ska ägas.

Svenska PlayStation-Magasinet kommer naturligtvis att fortsätta sin PlayStation2-bevakning. Varje nytt nummer kommer innehålla nya recensioner och artiklar, så ni vet vilken tidning ni ska läsa om ordet PlayStation någonsin infunnit sig i ert vokabulär.



Andreas Olsson, Redaktionschef

UR INNEHÅLLET

The World Is Not Enough 40
Hur bra är egentligen det nya Bond-spelet?

Silent Hill 2 24
Vi har provspelat Konamis kommande skräckspel.

Krigsspel 18
PlayStation-Magasinet prövar på krig i verkligheten.

Gran Turismo 3 32
Första provspelningen av vad som ser ut att bli världens bästa racingspel.

Tävling 72
Vinn en PlayStation2 och spel!

Tips 68
Som vanligt har vi massor av tips för dig som kört fast.

Recensioner 39
Pålitliga recensioner av de senaste spelen, med början på sidan 39.

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 38
JANUARI 2001

sidan 18

Krigsspel

Är krig lika roligt i verkligheten?

sidan 24

Silent Hill 2

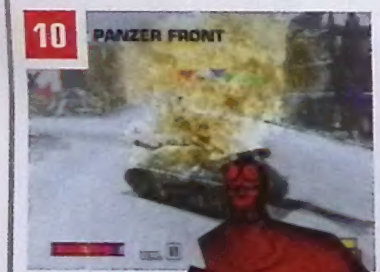
Vi har testat ett av de mest skrämmande PlayStation2-spelen.

PÅ RITBORDET

Panzer Front 10
Stridsvagnssimulator som utspelar sig under andra världskriget.

Hellboy 11
Helvetesäventyr som påminner om *Resident Evil*.

Championship Surfer ... 12
Krome Studios håller på att utveckla ett nytt surfspel.



PROVSPELAT

Ford Racing 13
Är det verkligen lika roligt att köra Ford som Ferrari?

007 Racing 14
Electronic Arts senaste racingspel är allt annat än ett nytt *Need For Speed*.

Blade 16
Den klassiska serien kommer nu som tv-spel.

ANALYS

Krigsspel 18
De flesta av oss har prövat på att köra en stridsvagn och avfyrat en uppsjö av olika handeldvapen, men hur är det egentligen att göra detta i verkligheten? Svenska PlayStation-Magasinet har besökt ett militärläger för att prova!

Silent Hill 2 24
Det första *Silent Hill*-spelet var en psykologisk thriller som gav ett bestående intryck på alla PlayStation-spelare. Konami arbetar för fullt med uppföljaren till PlayStation2 som ser ut att kunna skrämma slag på vem som helst.

"Varning: En del bilder kan verka... stötade"

SILENT HILL 2
SIDAN 24

PLAYSTATION2

The Getaway 31
Vi har provspelat spelet som visar hur ett perfekt återskapat London ser ut i 200 kilometer i timmen.

Gran Turismo 3 32
Första provspelningen av vad som ser ut att kunna förändra spelhistorien för alltid.

TimeSplitters 34
Eidos har samlat ihop flera av talangerna som utvecklade *Golden Eye*. Vi recenserar deras första spel.

Dynasty Warriors 2 35
Slå på allt som rör sig i detta klassiska beat 'em up.

Ready 2 Rumble: Round 2 36
Midway har släppt en uppföljare till ett av de mest galna boxningsspelen.

RC Revenge 36
Hur kul är det egentligen att köra radiostyrda bilar med en PlayStation2?

Madden 2001 37
Amerikansk fotboll kanske inte är favoritspelet bland svenska spelare, men detta spel är faktiskt grymt bra.

ESPN Winter X Games Snowboarding 37
Är Konamis snowboardspel lika kul som *SSX*?

sidan **40**

The World Is Not Enough

Stor recension av senaste Bond-spelet.

RECENSIONER

The World Is Not Enough **40**
Vi ägnar hela fyra sidor åt att förklara hur bra det nya Bond-spelet verkligen är.

FIFA 2001 ..... **44**
Speltiteln låter bekant. Har vi inte sett det här spelet tidigare?

WWF Smackdown 2 ..... **46**
Antagligen det bästa wrestlingspelet som gjorts.

Star Wars Demolition **50**
Stjärnornas Krig är alltid hett, men hur bra är det senaste spelet?

Crash Bash **52**
Årets partyspel har anlänt.

Knockout Kings 2001 ..... **54**
Världens bästa boxningsspel är just vad det är.

Dancing Stage Euro Mix **56**
Spelet verkade ju så lovande, men något gick fel.

Chicken Run **57**
Hjälp hönsen och kycklingarna att fly från hönsgården.

Ducati World **58**
Motorcykelspelen blir alltmer populära, men hur bra är det här spelet?

MTV Skateboarding **59**
Verkligen inget nytt Tony Hawk's, men kul för stunden.

Woody Woodpecker **60**
En sorglig debut av Hacke Hackspett.

NHL 2001 ..... **61**
Antagligen det sista hockeyspelet från Electronic Arts för PlayStation.

Alex Ferguson's Player Manager 2001 ..... **62**
Prova på livet som fotbollstränare och manager.

Mille Miglia **63**
Italienskt landskap och snabba klassiska bilar. Kan det vara något?

Gerry Lopez Surf Riders **63**
Antagligen det sämsta vattensports-baserade spelet som någonsin gjorts.

The Mummy **64**
Konamis försök till att göra ett *Tomb Raider*-spel var allt annat än bra.

Disney's Dinosaurs **65**
Barn förtjänar bättre än så här!

London Racer **65**
Ett av de sämsta racingspelen som utvecklats för PlayStation.

VARJE MÅNAD

Nyheter **6**
Läs senaste nytt på våra späckade nyhetssidor.

Fokus **8**
Läs vår intervju med Orpheus Hanley som varit med och utvecklat *Ready 2 Rumble: Round 2*.

Aktuella releaser **38**
Det kommer fler spel än någonsin tidigare. Vi har den senast uppdaterade listan med både PlayStation- och PlayStation2-releaser.

Insändare **66**
Här har du din chans att få kritisera, ge beröm, fråga och förundras.

Tävling **75**
Var med och tävla om heta priser.

Tips **68**
Massor av tips och fusk till massor av spel.

Månadens CD **70**
Läs allt om månadens CD, som bland annat innehåller spelbara demos av *The Mummy* och *MTV Sports Pure Ride*.

På CD:n

Nytt nummer betyder att ännu en full-späckad demo-CD finns tillgänglig. Köp inget spel utan att först ha testat det på någon av våra skivor. Mycket nöje!

MTV SPORTS PURE RIDE
Spelbar
Ännu mera snowboarding från musikkanalen som spelar popmusik i överflöd

THE MUMMY
Spelbar
Prova äventyrsspelet och avgör själv om vår recension var rättvis eller ej.

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001
Spelbar
Herr Ferguson kanske inte är så välbekant för oss, men leda ett fotbollslag, det kan han.

UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE SEASON 2000/2001
Spelbar
Provspela en femminutersmatch mellan Barcelona och AC Milan på den imponerande Nou Camp.

WHO WANT'S TO BE A MILLIONAIRE?
Spelbar
Ta chansen och vinn fiktiva miljoner.

SHEEP
Video
Originellt och helgalet, men skoj.

WWF SMACKDOWN 2
Video
Spana in världens bästa wrestlingspel.

3-2-1 SMURF
Video
Lika blå och smurfiga som alltid. Se videon på det senaste smurfspelet.

MOTO RACER WORLD TOUR
Video
Flera olika motorcykelsporter är vad som påbjuds.

NOTISER

Driver 3

När du klarat av *Driver 2* hälsas du av meddelandet "Tanner och Jones kommer tillbaka år 2002". Detta innebär att nästa års sladd- och krockfest, *Stuntman*, kommer att följas av en ny del av Reflections uppdragsbaserade bilthriller. Spelet, som bär det fantasifulla namnet *Driver 3*, kommer att dyka upp till PlayStation2. Utgivaren Infogrames lovar att de nya städerna, den förbättrade grafiken och de utvecklade actionscenerna utanför bilen kommer att blåsa kofångaren av den kaxiga nykomlingen *The Getaway*.

Kort, ond film

En filmfestival i Tokyo hade nyligen äran att få visa en 22 minuter lång, datoranimerad film baserad på *Resident Evil*. Kortfilmen, som skapats av Visual Science Laboratory, gick under titeln *Resident Evil 4D Executioner* och visade hur gastkramande framtidens överlevnadsskräck kan komma att se ut. Du kommer knappast att få se filmen på PlayStation2 inom den närmsta framtiden – renderingskvaliteten är högre än vad PlayStation2 i dagsläget kan hantera. Om du råkar befinna dig i Japan kan du dock beskåda det skräckinjagande underverket som numera finns som attraktion på ett nöjesfält.

En studie i skräck

Capcom har utannonserat sitt senaste spel för PlayStation2 som kommer heta *The Devil May Cry*. Spelet kommer vara en övernaturlig historia med flera inslag som sägs skrämma slag på spelaren. Det är Shinji Mikami som kommer att producera spelet, så den som befarar att skrämselhickan kommer utebli kan tänka om. Det var ju Mikami-san som gav oss *Dino Crisis*- och *Resident Evil*-spelen. Svenska PlayStation-Magasinet kommer återkomma till detta mycket heta spel inom kort.

Succé

Lanseringen av PlayStation2 blev precis som väntat en succé med samtliga enheter sålda. Det var i och för sig inte så konstigt med tanke på att det bara släpptes 8 000 konsoler i Sverige före jul. Det finns ännu inga försäljningssiffror över förstadagsförsäljningen i

▸

TELEFONTEKNOLOGI

FRAMTIDEN ÄR LJUS

I Japan är telefonerna lika stora som tändsticksaskar, har färgskärmar och klarar av att köra makalöst nydanande spel.

WAP-spel kommer med en rasande fart. Japanska PlayStation-ägare har även spel som låter dem skicka e-post via sina PocketStations.

Det har skrivits spaltmeter om att PSone är kompatibel med WAP-teknologi och vad det kommer få för konsekvenser i spelvärlden. För oss i Sverige har det mest varit spekulationer än så länge, men i Japan – med sitt extremt vältäckande mobilnät – rör saker och ting på sig. Förra månaden var Tokyo värd för mässan World PC, vilken öppnade ännu fler möjligheter.

Vid sidan om alla PlayStation2-tillbehör som avtäcktes, avslöjade Sony sina planer för mjukvara till PSone som tillåter långt mer avancerade onlinefunktioner än vad man tidigare angivit. Genom att koppla den lilla konsolen till en javakompatibel mobiltelefon, kommer man bland annat att kunna surfa på Internet, hantera e-post och till och med ladda ner spel. Det är ännu oklart huruvida det rör sig om ett arrangemang liknande PocketStation, där du laddar ner hela spel till minneskortet, eller om spelen kommer att vara tillägg till redan existerande PlayStation-titlar. Båda alternativen är lika sannolika.

Eftersom mobiltelefonerna som används i Japan är mer avancerade än de som används här så kommer det knappast som en överraskning att sådana funktioner börjar bli tillgängliga. LCD-skärmen som lovas släppas till PSone i Japan tidigt nästa år, går att sätta fast på konsolens nuvarande lock och kommer att ge hela konceptet en rejäl skjuts framåt. Teknologin kommer snart att nå en nivå där man kan spela spel på resande fot med en PSone driven på uppladdningsbara batterier. Lägg till de nya webbfunktionerna, och vips så har man en portabel anslutning till Internet.

Du kanske undrar hur detta skiljer sig från vanlig WAP-telefoni, där man också kan surfa efter information och läsa e-post. Den avgörande skillnaden är att PSones förhållandevis stora bildskärm kan visa massor med färger och är kompatibel med javaskript. Man kommer alltså att kunna se alla de där små trendiga animationerna som pryder alla moderna webbsidor. Färgskärmen möjliggör också mer avancerade spel än vad WAP klarar av.

En annan intressant teknologisk innovation är Motorolas senaste WAP-telefon som med sin genomskinliga blå färg påminner lite om Apples iBook. Detta lilla underverk levereras med en utfällbar bildskärm och ett tangentbord. Kopplar man upp sig med en sådan kan man i princip få information och spela onlinespel var man än befinner sig i världen.

Japans mobiltelefonteknologi ligger ljusår före vår. Telefonerna är lika stora som tändsticksaskar, har färgskärmar och klarar av att köra makalöst nydanande spel. Ett exempel är en fiskesimulator som visar en karta över Japan med dagens verkliga väderförhållanden. Man väljer ett område att fiska i, och skulle det börja nappa kan man skicka meddelanden till sina kompisars mobiler så att de kan komma och fiska på samma ställe. Detta kan du göra medan du står och väntar på tåget på stationen i Shinjuku. Ett liknande spel skulle fungera lika bra i Europa, men vi får nog vänta tills att nästa generation mobiltelefoner når marknaden innan vi kan börja spela på allvar.

Under tiden håller WAP-världen på att återhämta sig från en ostadig start och spelutgivarna har börjat titta närmre på den mobila arenan. Revolution Software håller på att konvertera *In Cold Blood* till WAP. Eidos meddelade nyligen att de i samarbete med det Camebridgebaserade Ngame är mitt uppe i processen att konvertera *Gangsters*, ett PC-spel från 1998. Spelet tar plats i förbudstidens USA och går ut på att bli extremt rik genom illegalhandel med vapen, stjärnstoft och lögner. På Ngames meritlista ingår *Merchant Princes*, som fick en BAFTA-nominering i kategorin Bästa mobila- och nätverksbaserade spel, och det märkliga men beroendeframkallande *Alien Fish Exchange*.

SCi:s nya division för mobil media är också på väg in på slagfältet med sin datingtjänst www.findablinddate.com, som visserligen inte är lika mycket ett spel som ett sätt att anordna ett romantiskt möte. Medlemmarna kommer dock att kunna använda sina mobiltelefoner till att skriva in sin personliga information, eller till att ange hur deras perfekta partner bör ser ut. Alla inblandade kan sedan välja att kontaktas via SMS, WAP, e-post eller Internet när databasen hittar en perfekt matchning. Det ser ut som att Kanal 5:s Lovesearch har fått konkurrens... ■

NY PLAYSTATION2 I JAPAN

TRÅDLÖST

Sony har nu släppt en ny version av PlayStation2 i Japan. Den nya maskinen går under namnet SCPH-18 000 (den gamla heter SCPH-10 000). Den enda skillnaden gentemot den gamla konsolen är DVD-spelaren.

På den första versionen som släpptes var man tvungen att ladda ner drivrutinerna för DVD-spelaren från en skiva som medföljde. Den japanska maskinen är numera precis som den Europeiska med en inbyggd DVD-spelare.

Vad som är desto mer intressant för oss här i Sverige är att Sonys officiella fjärrkontroll kommer medfölja när man köper en ny basenhet. Det kommer även vara möjligt att köpa fjärrkontrollen separat. Det är ännu inte bekräftat av Sony, men det ser ut som att man även kommer kunna använda kontrollen till att spela spel. Det finns både styrkors samt de sedvanliga knapparna som på Dual Shock 2. Vissa spel skulle kunna lämpa sig väl med en fjärrkontroll. Det är ännu inte bestämt när fjärrkontrollen kommer släppas här i Sverige, eller om den kommer medfölja när man köper en PlayStation2-konsol. ■

TAKE 2 SLÄPPER NYTT SHOOT 'EM UP

MASSOR MED VAPEN

Take 2 Interactives nya spel *Ranger Elite* är chockerande nog inte en ny version av *Elite* med TV3s Walker Texas Ranger i huvudrollen. Nej, det är den senaste delen i företagets *Spec Ops*-saga och uppföljaren till besvikelsen *Spec Ops: Stealth Patrol* som handlade om en smygande patrull.

Ranger Elite, som utvecklas av krigshetsarna på Talonsoft, låter dig ta kontroll över en bunt speciella människor som åker runt och utför diverse uppdrag, eller "operationer" som de föredrar att kalla det. Allt för att skydda sitt älskade USA från tyranner och terrorister.

Bland de första uppdragen finner man möten med högerextremistiska miliser i Alaska, hjälparbetare kidnappade av talibanska rebeller i Afghanistan och Nigerianska knarksmugglare som inget annat vill än att ta sig in i landet i väst. Allt detta måste de amerikanska soldaterna ta sig an. Heja USA.

Talonsoft verkar inte ha ramlat överbord i sin iver att göra detta spel bättre än sina tidigare titlar, men Ranger Elite är fortfarande långt från klart. Det färdiga, och förhoppningsvis mycket bättre spelet är väntat att anlända via fallskärm tidigt nästa år. Iklätt svart mask och med en kniv mellan tänderna... ■

USA:s armé experimenterar för närvarande med att använda clowndräkter som kamouflage. Projektet har i nuläget kostat 300 miljoner dollar.

ONI PÅ VÄG TILL PLAYSTATION2

CYBERKONSTAPEL

Utvecklarna Bungie Software är kanske inte så kända för konsolspelare, men alla som äger en PC känner säkert till Myth-spelen. Det är dock Bungie Softwares två senaste spel, *Halo* och *Oni*, som väckt störst uppmärksamhet. *Oni* är nu på väg till PlayStation2, och beräknas vara färdigt för release i början av 2001.

Det kommer att bli spelutgivarna Rockstar Games som utvecklar PlayStation2-versionen, men det lär inte bli sämre för det. *Oni* är i grunden ett actionspel, men som kombinerar flera olika speltyper som shoot 'em up och beat 'em up. De västländska utvecklarna har hämtat inspiration från Japansk anime och manga, vilket tydligt syns i spelets omgivningar.

Man spelar som polistjejen Konoko som måste tampas med allsköns avskum. Man rör sig helt fritt i tredimensionella miljöer som alla ser milt sagt välgjorda ut. Konoko kommer att kunna ta upp vapen och tillhyggen från marken. PC-pressen har redan hypat spelet till skyarna, men det återstår att se om spelet är lika bra till PlayStation2. ■

NOTISER

▶ Europa, men Sony har publicerat dem för USA. Det såldes 500 000 PlayStation2-konsoler samt spel och tillbehör, i USA den 26 oktober, till ett värde av hiskeliga 2,5 miljarder kronor. Det kan jämföras med Dreamcasts sammanlagda försäljning som endast är 970 miljoner. Det ska dock nämnas att en PlayStation2 kostar 2 999 kronor i USA till skillnad mot Dreamcast som bara kostar 1 999 kronor. Allt tyder på att det kommer bli en lika stor försäljningssuccé i Europa som i USA.

Inget online för del tio

Final Fantasy X kommer inte innehålla någon form av online-spelande eller kompabilitet med Internet. Spelet ser istället ut att bli ett mer konventionellt rollspel som påminner om del sju och åtta. Square utannonserade sina framtida planer om *Final Fantasy* i samband med att de avslöjade att man inte kommer kunna spela via PlayOnline (Squares spelsite där man bland annat kan läsa om, samt köpa, företagets produkter) förrän till våren 2002. Företaget kommer att lansera det helt online-baserade *Final Fantasy XI* i samband med premiären av PlayOnline.

Mästaren

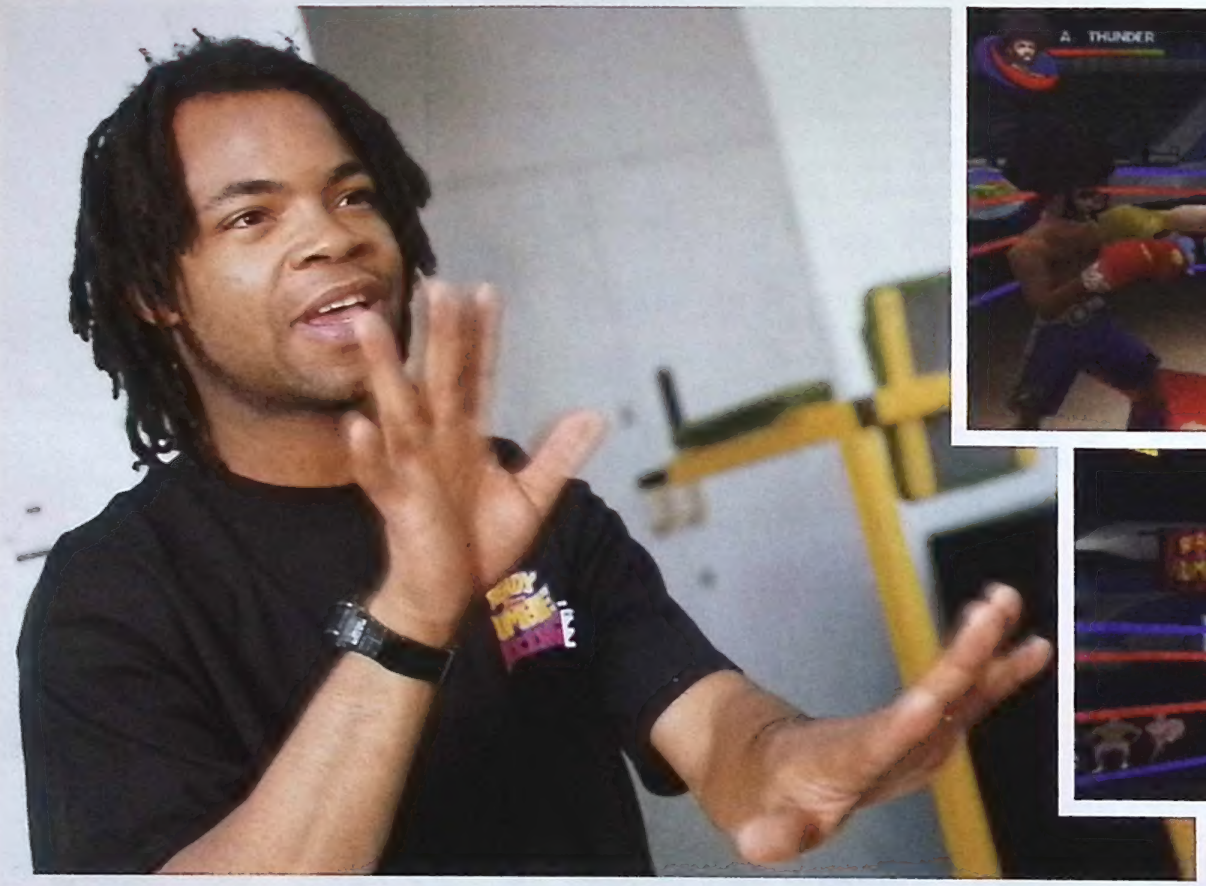
16-årige Sohail Dayarn från Kista blev på lördagen den 2:a december utsedd till Sveriges bäste *ISS*-spelare. Svenska PlayStation-Magasinet och Konami anordnade det första officiella mästerskapet (läs mer om det på sidorna 3 och 74 i nummer 36) i *International Superstar Soccer* för PlayStation2. Turneringen hölls mitt i centrala Stockholm i Mega SkivAkademiens butik. Vinnaren, Sohail, var knappt tafför när han insåg att han stod kvar som ensam vinnare. Han vann finalen med 4-0, så det var en värdig vinnare. Sohail vann, förutom den officiella pokalen, även en PlayStation2-konsol, kläder samt flera spel.

Den svenska *ISS*-mästaren Sohail Dayarn.

UTVECKLARINTERVJU

ORPHEUS HANLEY

READY 2 RUMBLES LJUDMAGIKER OCH VERKLIGHETENS AFRO THUNDER.



Klassisk musik: Den ursprungliga Orpheus var ett musikaliskt geni. Jösses. Jag vet däremot inte om *Ready 2Rumble*-killen har besökt helvetet.

Möt den före detta Motownartisten som blivit frälst på spel och befann sig under ett mycket speciellt afro...

PlayStation-Magasinet: Hur blev du involverad i spel i allmänhet och *Ready 2 Rumble* i synnerhet?

Orpheus Hanley: Jag började som röstartist och arbetade med *King's Quest*, något som lärde mig att skapa ljudeffekter och stämningsfull musik till spel. Jag blev inblandad i *Ready 2 Rumble* precis efter att jag avslutat flera års arbete med *Hydro Thunder*. Egentligen skulle jag ha tagit semester, men jag hörde att de behövde en ljud- och specialeffektskille. Jag hakade på och de tog bilder på mitt ansikte och min kropp, vilka senare blev till Afro Thunder. Allting hos honom är från mig. De hade visserligen en plan för honom, en konceptteckning och ett namn, men de använde min bild och min röst.

PSM: Michael Jackson var inblandad i *Ready 2 Rumble 2*. Hur kom det sig, och vad gjorde han?

OH: Han är ett riktigt Afro Thunder-fan så han ville verkligen vara med på ett hörn. Han kom in, sade sina repliker och improviserade lite. Vid ett tillfälle imiterade han till och med Afro. Han var schysst mot mig och gjorde som jag sa. Det kändes lite konstigt.

PSM: Vilken del av din insats är du mest nöjd med?

OH: Jag antar att jag är mest nöjd med den riktning musiken har tagit, rent stilistiskt. Det är fortfarande R 'n' B och hip hop fast med mer sång, och jag har skrivit fler karaktärsspecifika låtar.

PSM: Hur viktigt är ljudet för att forma spelets personligheter?

OH: Det är A och O. Jag använder musik till att illustrera karaktärernas utveckling från det första spelet, och musiken reflekterar allt hos dem. Musikstilarna som används är typiska för deras hemstäder. Varje gång de öppnar munnen avslöjar de sin personlighet. Vi gjorde Michael Jacksons röst djupare så att han lät mer lik en slagskämpe och mindre som en sångare.

PSM: Är *Ready 2 Rumble* för simpelt?

OH: Det är lätt att lära sig, men i längden kan man inte vinna utan att vara skicklig. Vi har stramat åt det hela med olika sorters specialslag.

PSM: Letar du redan efter utmaningar bortom PlayStation2?

OH: Ja, men jag tror inte vi kommer att sätta ihop ett nytt *Ready 2 Rumble* på ett tag. Ett wrestlingspel skulle vara kul.

PSM: Tror du att *Ready 2 Rumble* skulle kunna fungera på nätet?

OH: Absolut! Att spela turneringar skulle fungera perfekt – du skulle kunna utmana andra spelare och kanske ladda ner nya karaktärer.

PSM: Hur tror du att spelvärlden kommer att se ut om fem år?

OH: Jag har redan sett spel förändra filmen med datorgenererad grafik. Jag hoppas det kommer att bli fler korsningar mellan medier. Vad tror du om Digital Playboy?

Med de orden reste sig Orpheus. "Afro Thunder," sa han, "är på väg in i byggnaden..." ■

"Vi gjorde Michael Jacksons röst djupare så att han lät mer lik en slagskämpe."

Game Shop Postorder

PLAYSTATION

0340 / 67 88 80

PS2 Joypad

Playstation 2 kompatibel Joypad med äkta analog.

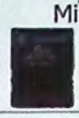
199:-

Playstation 2 Ställ

Justerbart ställ med plats för CD-skivor och minneskort

79:-

Playstation 2 Minneskort



8MB minneskort

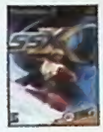
349:-

Playstation 2 Fjärrkontroll

Fjärrkontroll för att styra DVD funktioner när du använder din Playstation 2 till att se på DVD-filmer.

149:-

Playstation 2 Spel



ring för mera info..

Action Replay Converter

Lägg in fuskkoder. Passar ej till 9002 eller PSOne

249:-

Antenn kabel

119:-

Joypad

59:-

Joypad förlängning

25:-

Linkkabel

49:-

Minneskort 1Mb

49:-

Minneskort 2Mb

Minneskort som är dubbelt så stort som ett vanligt

55:-

Minneskort 8Mb

Minneskort som är 8 ggr så stort som ett vanligt

149:-

Multi Tap

Koppla upp till 4 st Joypads till din Playstation

199:-

Pal Booster

199:-

PC / Playstation MultiTap

Koppla upp till 4 st Playstation Joypads till din PC !!

299:-

Pocketstation

549:-

PSOne CarAdapter

Adapter så att du kan använda PSOne i bilen.

149:-

PSOne Display

LCD Skärm till PSOne

Ring för mer info..

RGB Deluxe kabel

Passar även till Playstation 2

49:-

Sony Dual Shock

229:-

SVHS kabel

Passar även till Playstation 2

89:-

USB Adapter

Koppla en Playstation Joypad till din PC

149:-

Chrono Cross

9/10 - Superplay

De två huvudpersonerna möter en ond makt som hotar deras universum. Välj bland flera olika scenarier som vävs in i samma berättelse. Ett kombinationsbaserat strids-system med realtidsstrider ger flexibla stridsmöjligheter.

649:-

Breath of Fire 4

När Nina letar efter sin syster, som hon inte har sett sedan kriget, möter hon Ryu. Han äger en artefakt som kallas Drakens Ögon och enligt en profetia skall ägaren av artefakten regera världen och orsaka katastrofer. De två ger sig ut på en resa i kejsardömet.

599:-

Final Fantasy Anthology

ÅTER I LAGER !!!
Samlingsbox som innehåller

Final Fantasy V

Final Fantasy VI
Det rollspel som av många anses vara det bästa någonsin

Final Fantasy Soundtrack
Musik från FFV och FFVI

ring..

Final Fantasy 9

Final Fantasy 9 representerar en tillbakagång till de gamla Final Fantasy-titlarna. Karaktärerna är kortare och mindre realistiska. FF9 har riddare och magiker och många andra element som inte har funnits i de senaste Final Fantasy-spelen.

ring..

Spel Guider

Breath of Fire 4	**199:-**	**Final Fantasy 9**	**199:-**
Chrono Cross	**199:-**	**FF Anthology**	**199:-**
Final Fantasy 7	**199:-**	**Legend of Mana**	**189:-**

Vi har ett stort sortiment av guider till Playstation Rollspel

Valkyrie Profile

Valkyrie Profile utspelar sig i vikingatidens mytologi. En ung gudinna måste samla själar från fallna krigare och träna dem för att slåss vid Odens sida. 2 äventyrsfyllda CD-skivor med en förtrollande berättelse. Över 50 timmars speltid, innovativt stridssystem och multipla slut.

629:-

Threads of Fate

Från SqareSoft, skaparna av Final Fantasy kommer ett fantastisk rollspel. Känt som Dew Prism I Japan. Ett rollspel som kombinerar klassiska rollspelselement med fartfylld action.

549:-

Lunar 2: Eternal Blue

Hiro och Ruby är tillbaka för att ta reda på hemligheten om The Blue Spire. Spelet ligger på 3CD med över 1 timmes filmsekvenser samt en musik CD

849:-

www.gameshop.nu

Under 15 år - skicka skriftlig beställning med föräldrars underskrift.
Outhämtade försändelser debiteras med 199:-

Vid order tillkommer postens avgifter

Vi reserverar oss för eventuella prisändringar och feltryck

Alla registrerade namn, varumärken och logotyper tillhör respektive ägare

TITEL:

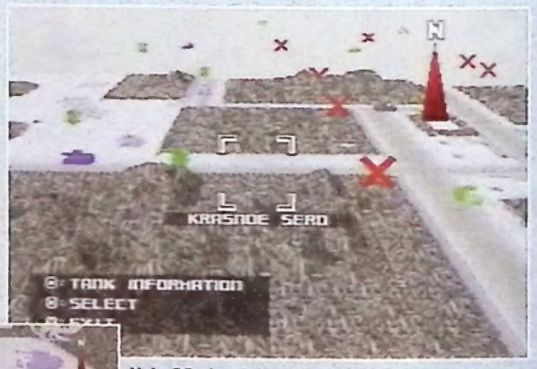
PANZER FRONT

ANTECKNING:

GRAN TURISMO FÖR PANSARVAGNAR? KRIG HAR ALDRIG VARIT SÅ ROLIGT.

Pansarvagnarna sprängs precis som de gör i verkligheten.

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Action/strategi med pansarvagnar
UTGIVARE:	JVC
UTVECKLARE:	Enterbrain
RELEASE DATUM:	April
FÄRDIGT:	50%



Hela 23 slag från andra världskriget har simulerats.

Pansarvagnsförare har det lätt. De är instängda innanför flera ton metall och utrustade med en stor kanon, medan deras soldatkollegor måste springa omkring till fots med bara en hjälm och ett gevär som skydd. Men trots dess potential har pansarvagnsbaserad krigsföring förblivit relativt outvecklat på PlayStation. Tills nu, alltså. Enterbrains *Panzer Front* är den första riktiga pansarvagnssimulatorn på PlayStation och har som mål att bli inget mindre än ett *Gran Turismo* för pansarvagnsfans.

Panzer Front utspelas under 23 riktiga slag från andra världskriget, i både städer och öppen terräng. Du får sitta bakom kanonen på 24 olika pansarvagnar, som antingen rysk, tysk eller amerikansk förare. Dessutom blir det mycket tänkande, då du kan förändra krigets kurs genom de framgångar – eller misslyckanden – som dina handlingar innebär. Enterbrains chef, regissören Yasushi Ishizu, håller med om att *Panzer Front* är lika mycket ett strategispel som en actionsimulator.

– Spelare kan köra det som ett arkadspel till en viss grad, men det krävs egentligen att man är mer involverad, säger han.

Det innebär inte bara att man ser efter nummer ett, utan också sin, av artificiell intelligens styrda pluton med pansarvagnar och infanterister. Man måste ofta mjuka upp fienden innan man kan låta fotsoldaterna komma fram, genom att kasta granater på befästningar från en närliggande kulle. På så sätt får man ett taktiskt försprång och gör livet lättare (och längre) för sina mannar. Men eftersom fiendens och deras alliera-des artificiella intelligens är så avancerad är det inte troligt att saker och ting går som man tänkt sig. Dessa strider kräver att man tänker ordentligt, både till fots och innanför pansaret.

Ishizu-san beskriver det kulminerande Reichstag-uppdraget:

– Spelaren måste skydda sig bakom förstörda pansarvagnar och byggnader, för att hålla sig borta från andra avancerande pansarvagnars attacker. Resurserna är begränsade... det är klurigt.

Realismen är allt i *Panzer Front* och Ishizu-san är säker på att detaljrikedomen kommer dra till sig folk som gillar filmer om andra världskriget, som till exempel *Rädda menige Ryan*.

– Utan det historiska värdet hade vi gått vilse, säger han.

Grafiken i *Panzer Front* bättrar på verklighetskänslan; man kan skjuta hål genom buskar och slå sönder byggnader. Tillsammans med löftet om strider där inkommande granater spränger upp kratrar i marken och rök försvagar ens syn, talar det för en unik upplevelse. ■ **Paul Rose**

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Enterbrain
NAMN:	Yasushi Ishizu
POST:	Regissör
BAKGRUND:	*Power Dolls 2* – strategisk militärsimulator som utspelas i framtiden. Släpptes bara i Japan.
INSPIRATION:	Hollywoodfilmer om andra världskriget och militärbrädspel.

CITAT: **"Dessa strider kräver att man tänker ordentligt"**

TITEL:

HELLBOY

ANTECKNING:

EN TUNGT BEVÄPNAD DEMON SOM FAKTISKT ÄR PÅ DE GODAS SIDA.

Hellboy uppfostrades av människor. Där lär inte ha kunnat hemlighålla särskilt länge att han var adopterad.

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Action
UTGIVARE:	Cryo Interactive
UTVECKLARE:	Dark Horse
RELEASE DATUM:	December
FÄRDIGT:	80%

Hellboy är figuren till höger på bilden (vilket ni nog redan räknat ut).

Tänk med att försäljningen av serietidningar går fruktansvärt dåligt har Marvel Comics bestämt sig för att börja fokusera på TV-spel istället. Men om Marvel, DC och alla de andra gav upp serierna skulle det bli en smärre katastrof för TV-spelarna. Som det nya *Spider Man* bevisade, fungerar ett bra spel som bygger på en serie av två anledningar: det är ett bra spel och det ger serien nytt liv. Utan kopplingen till serien skulle det bara vara ännu ett spel. Och vare sig de säljer bra eller dåligt är serier alltid mycket inspirerande.

Spelet, ett tredje persons actionäventyr med demonen Hellboy i huvudrollen, är baserat på Dark Horse-serien, som ritades och skrevs av kultfavoriten Mike Mignola. Var Hellboy kommer ifrån är ett mysterium, men som ett litet rött barn med avklippta horn uppfostrades han bland vanligt folk. Nu när han vuxit upp jobbar han på en byrå där man undersöker paranormala företeelser, men han slipper bära slips. I jobbet söker Hellboy efter ledtrådar till sitt förflutna, medan han undersöker de överallt förekommande *Arkiv X*-liknande mysterierna. Det hela utspelar sig i Tjeckoslovakien 1962, där vår hjälte fastnat på ett mardrömslikt sinnessjukhus, där en av de intagna försöker öppna en portal till ett rike med obeskrivlig ondska. Tycker man det låter som utslitet koncept kan vi tala om att utgivarna Cryo Interactive utlovar en handling med många överraskningar.

– Det är inriktat på en bred publik, men serietidningsfans kommer få ut mer av det subtila, säger *Hellboys* exekutiva producent, Olivier Lebourg.

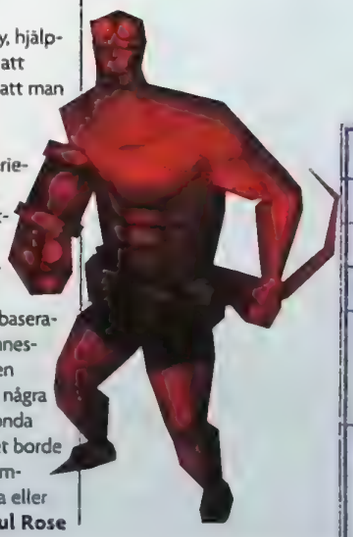
Mike Mignola, mannen bakom Hellboy, hjälpte till med utvecklingen av spelet genom att komma på vändningar i storyn och se till att man var trogen sitt källmaterial.

– Färger, dialog, handlingar, Hellboys utseende... vi försökte hålla oss så nära serietidningen som möjligt, förklarar Lebourg.

– Och Mike Mignola var med och rattade dialogen i spelet.

Men spelbarheten då? *Hellboy* utspelas i cirka 120 olika "rum", i sex distinkta lokaler, som alla är sprängfyllda av actionbaserade pussel; en kyrkogård i centrala Prag, sinnessjukhuset, ett medeltida kloster, kloaker, en övergiven stad och, slutligen, helvetet. På några av dessa banor möter man bland annat "onda munkar" och "mutantsjuksköterskor", vilket borde leda till ett par höjda ögonbryn. Tiden kommer avgöra om *Hellboy* blir himmelskt bra eller djävulskt dåligt... ■

Paul Rose



UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Cryo Interactive
NAMN:	Olivier Lebourg
POST:	Exekutiv producent
BAKGRUND:	Lebourg har jobbat på Cryo i sju år och har (bland annat) sett över *Hard Boiled* och *Pax Corpus*.
INSPIRATION:	Serien *Hellboy*, hävdar han mystiskt.

CITAT: **"Vi försökte hålla oss så nära serietidningen som möjligt"**

TITEL:

CHAMPIONS SURFER

ANTECKNING:

EVERYBODY'S GONE SURFING

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Surfingsimulator
UTGIVARE:	SCi
UTVECKLARE:	Krome Studios
RELEASE DATUM:	Ute nu
FÄRDIGT:	80%

Skapa vågor. Vattnet skär sig på olika sätt, beroende på vädret.

När man ska tillverka ett surfingspel möts man snart av ett stort problem, nämligen hur man ska göra vattnet realistiskt.

– Det var inte lätt. Så mycket är säkert, säger Robert Watson, från Krome Studios, som är assisterande producent.

– Vi använde våggeneratorsystemet från PC-spelet *Mike Stewart's Pro Bodyboarding*. Denna nivå av design har aldrig prövats tidigare på PlayStation, så vitt vi vet. I naturen är två vågor aldrig likadana, så det var viktigt att våra vågor skulle variera så mycket som möjligt i form, storlek, brytning och längd. Vi har också inkluderat olika väderförhållanden som regn, storm och orkan. De har alla varierande effekt på de typer av vågor man surfar på.

Tony Hawk's visade hur spel med extrema sporter kan vinna på att få experthjälp och därför tog spelmakarna kontakt med Australiens amatörmästare Mark Richardson. Watson förklarar:

– Eftersom Mark har surfat på några av de bästa platserna i världen, som G-land, Kirra och Jeffrey's Bay, kunde han hjälpa oss med vågornas form och realism.

Självklart behöver man mer än bara snygga vågor för att producera ett framgångsrikt spel. Så vad mer kan vi vänta oss av *Championship Surfer*?

– O'Neils surfingteam, med alla karaktärer, finns tillgängligt under hela spelet, inflikar Watson.

– För att komma åt fler stränder än de två man börjar med måste man vinna i alla svårighetsgrader, i både Arcade och Championship Mode. Nybörjarnivån har fyra stränder, amatörnivån sju och proffsnivån tio.

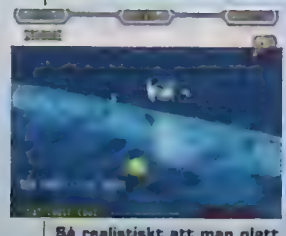
Krome har också lagt in ett spännande spelläge för två spelare.

– Rumble Mode är som ett beat 'em up på vattnet, för två spelare, förklarar Watson.

– Vågen är konstruerad så att spelarna kan koncentrera sig på att besegra varandra. Vi spenderade mycket tid med att komma på olika Power-ups och deras effekter. De kan vara offensiva eller defensiva och inkluderar en sköld, en oövervinnelighetsbomb och en blixt. Det flyter även minor, förklädda till gummiankor, i vattnet – effekterna inkluderar både explosioner och giftgas.

Ja, varre saker har nog hant i havet. PlayStationMagasinet får ta och plocka fram snorkel och simfötter innan vi recenserar detta spel. ■

Catherine Channon



Så realistiskt att man glatt skulle drunkna i det.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Krome Studios
NAMN:	Robert Watson
POST:	Assisterande producent
BAKGRUND:	Jobbade med Mike *Stewart's Pro Bodyboarding*.
INSPIRATION:	PC-spelet Mike *Stewart's Pro Bodyboarding* var *Championship Surfers* inspirationskälla.

CITAT: **"Våra vågor varierar i form, storlek, brytning och längd"**

Utgivare: Empire Interactive
Utvecklare: Toolbox Design
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: Ute nu

Ford Racing

MAN FÅR KÖRA RUNT FAMILJEN I MYSIGA MILJÖER...

I TÄTEN

När man tar ledningen räcker det med att bromsa rätt i de svåra kurvorna. De andra bilarna stannar kvar i en klump långt bakom och verkar inte ha en tanke på att lägga i någon högre växel.

VERKSTAN

Väljer man Career Mode kan man tjäna pengar av att vinna tävlingar. De kan sedan spenderas på tillbehör till motorn, som gör det ännu enklare att vinna.

SMAKFULLA MENYER

Menyerna är väldigt hjälpsamma och de mycket smidiga hoppen mellan skärmarna gör dem till spelets mest imponerande beståndsdel...

BLÅDÅRAR

En vanlig Fiesta gör sällan mer än 130 km/h. I senare delar av ens karriär får man i alla fall chansen att köra några av Fords snabbare bilar, till exempel Mustang och GT90.

VÄLJ BANA

Det är bra att veta om det kommer svåra kurvor. Därför har man kartan till hjälp. *Ford Racing* innehåller tio olika banor. Det är åtminstone kul att för en gångs skull slippa den uttjatade Silverstone.

LYXIGA MOTORER

Med tanke på att man kan skaffa en Ford Escort i Gula Tidningen för ett par tusenlappar känns det inte så spännande att styra en sådan gammal kärra i ett TV-spel. Den kan inte direkt beskrivas som monstruöst kraftfull.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Öh, trevliga menyer
- Soa en söndagsutflykt
- Alla moderna modeller

MINUS POÄNG

- Inget större motstånd
- Soa en söndagsutflykt
- Ingen Cortina eller Capri

VÅRT STALLTIPS

Stora förändringar krävs för att göra spelbarheten mer intressant. De datastyrda fordonen är i starkt behov av hjärnkirurgi om det ska kunna bli bättre. Annars kommer *Ford Racing* bli riktigt nerskrivet. Vi får se i nästa månads recension.

Titeln säger allt. Detta är spelet som propagerar för att du kontaktar din lokala bilhandlare och investerar i en Ford. Det skulle bli den ultimata utmaningen: Ford Escort mot Ford Fiesta...

Men, allt det där ser man ju på gatan varje dag. Vi vill ju så gärna köra en Ferrari, eller någon annan häftig bil. Men nej, det är Ford, och inga andra, som slagit ihop sina påsar med Empire, för att producera ett spel som baseras helt på biltillverkarens egna modeller.

I Career Mode startar man som nybörjare i en riktigt liten bil. Man kör mot andra Fordägare och plockar poäng och prispengar så att man slutligen kan bli världsmästare.

Att köra ett par vanliga, medelmåttiga bilar med få hästkrafter kan knappast bli särskilt spännande. Och det blir inte roligare med den undermåliga artificiella intelligensen. Än så länge verkar Ford Racing vara ungefär lika underhållande som att köra en Ka i rusningstrafiken. ■

Nick Ellis

"Ford Racing verkar vara ungefär lika underhållande som att köra en Ka i rusningstrafik"

Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Electronic Arts
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Xxxxxx

007 Racing

VAD ÄR DETTA? ETT RACINGSPEL MED SJÄLVASTE JAMES BOND I HUVUDROLLEN?

ÅH, JAMES...

Det skulle bara inte vara Bond om det inte fanns en massa vackra kvinnor med i spelet. Eller hur? Detta är fröken Cherise Little.

VAPEN

Eldraketer är mycket användbara när man ska skjuta ner andra fordon, så det gäller att plocka upp dem så ofta man kan. Maskingevär med lampor är standard och om man gjort tillräckligt bra ifrån sig får man använda några av Q:s mer avancerade vapen. Bland annat finns det en laser som går på hjul.

HÄLSORISK

Agent 007 kanske kan verka oövervinnelig, men det gör knappast bilarna, så det gäller att vara försiktig med dem. Om denna mätare åker för långt ner får man säga adjö till sitt nuvarande uppdrag och all bonus.

Q är i farten igen. – Ah, där är du Bond. Jag har väntat på dig. Upptagen med din nye instruktör i strider man mot man, säger du? Där ser man. Men var uppmärksam nu 007, för detta är mycket viktigt. Nu har Electronic Arts och MI6:s otroligt uppfinningsrika Q Branch gått ihop för att erbjuda ett helt Bondbaserat bilspel. Det är inte helt färdigt än, men vi på PlayStation-Magasinet tänkte dela med oss av det vi smygtittat på, så att man vet vad man har att vänta sig när spelet kommer i slutet av året.

Vi vill påpeka att vad än titeln antyder så är detta inte något vanligt racingspel med de obligatoriska banorna och däckbytena. Snarare påminner det om *Driver*. Man får chansen att köra en massa vackra och dyra James Bond-bilar genom 15 olika uppdrag i hög hastighet. Som vanligt gäller det att rädda världen och man får besöka olika exotiska platser, som Sydamerika och Monaco.

Spelet innehåller den vanliga truppen med politiska terrorister, genier med storhetsvansinne, biffiga hantlangare och vackra lönnmördare. Och man har självklart rätt att döda dem. Skulle man lyckas ta hand om dem allihop anar vi att det finns något mardrömslikt spelläge att vänta sig som belöning.

Q Branch och M håller kontakt med Bond via sattelit och kommer hela tiden med information om uppdragen, ger goda råd och försäkrar en om att man inte gör något dumt. Vad sedan M och Q menar med dumt är förstås en annan fråga.

Än så länge verkar det kunna bli riktigt underhållande. Det finns en viss risk för att spelet blir lite för kort, men man får chansen att köra om uppdragen för att förbättra sina poäng och avslöja nya hemligheter. Det är alltså värt att spela om, flera gånger.

”Det påminner om *Driver* och man får chansen att köra en massa vackra och dyra James Bond-bilar”

Håll utkik efter en recension i nästa nummer av PlayStation-Magasinet, då ni får veta huruvida Miss Moneypenny dyker upp i spelet. ■

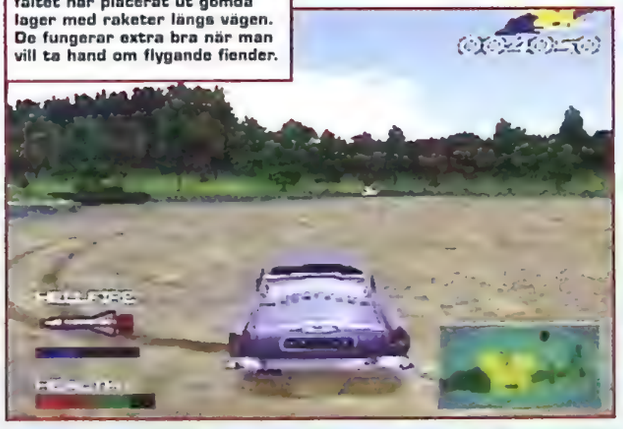
Nick Ellis

SKICKLIGA MANÖVRAR

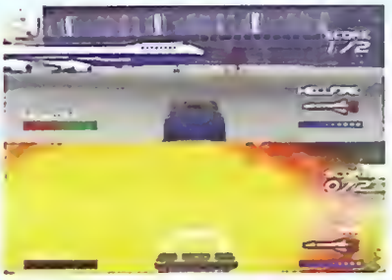
Simpelt, men effektivt. Man ska plocka upp oljeburkar och använda dem för att få fienden att halka. Det finns även rökbehållare som kan virra bort dem.

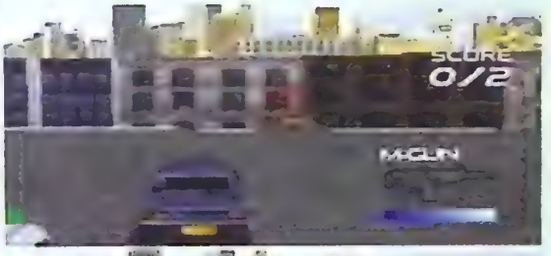
LASERMISSILER

De nya laserstyrda missilerna lär skrämma livet ur de flesta motståndare. Mannarna ute på fältet har placerat ut gömda lager med raketer längs vägen. De fungerar extra bra när man vill ta hand om flygande fiender.



Tyvärr var det något fel här, så man fick köra sin BMW med fjärrkontroll och styra med hjälp av byggnadens säkerhetskameror.



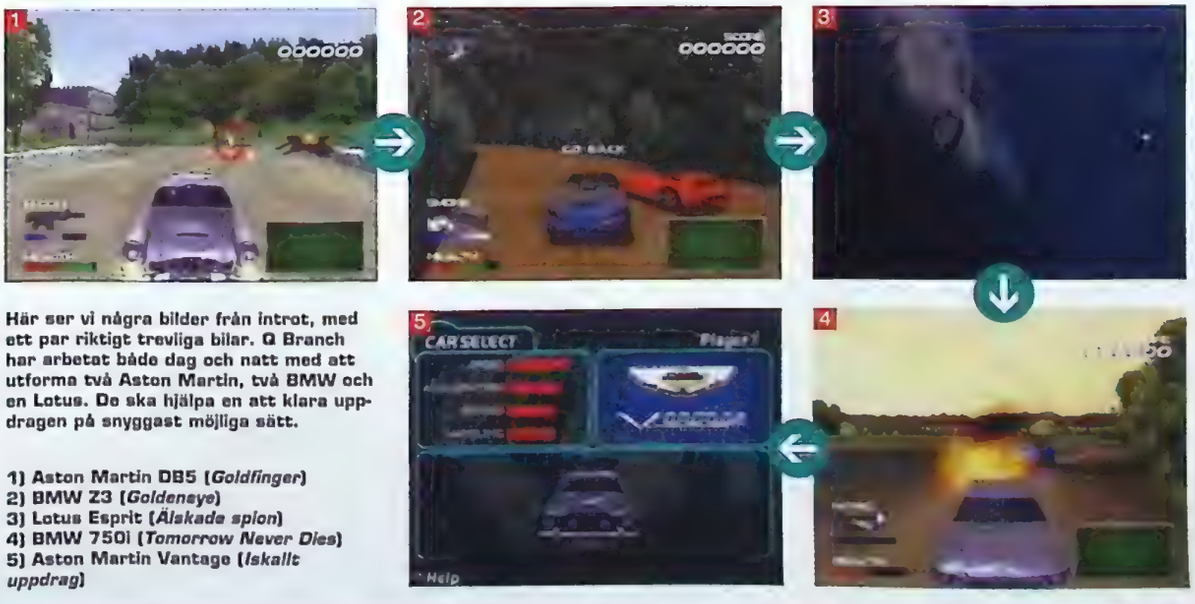


Det finns ett tvåspelarläge, där man antingen kan utmana en vän eller, tillsammans med henne/honom, spränga fiender. Det finns flera arenor med häftiga namn, men tyvärr kunde vi inte spela på dem.

OÖVERVINNELIGHET

Ni kanske redan känner till detta. Plockar man upp pansarsköldenen blir man oövervinnelig i en liten stund.

HÄFTIGA BILAR DET KAN BLI TREVLIGT ATT SLIPPA SE DEM GÅ SÖNDER



Här ser vi några bilder från introt, med ett par riktigt trevliga bilar. Q Branch har arbetat både dag och natt med att utforma två Aston Martin, två BMW och en Lotus. De ska hjälpa en att klara uppdragen på snyggast möjliga sätt.

1) Aston Martin DB5 (*Goldfinger*)
2) BMW Z3 (*Goldeneye*)
3) Lotus Esprit (*Älskade spion*)
4) BMW 750i (*Tomorrow Never Dies*)
5) Aston Martin Vantage (*Iskallt uppdrag*)

TYCKER

PLUSPOÄNG

- Högoktanig action
- Snygga bilar
- Det är Bond

MINUSPOÄNG

- Bara 15 uppdrag
- Det går bra att gå
- Störande motorljud

VÅRT STALLTIPS

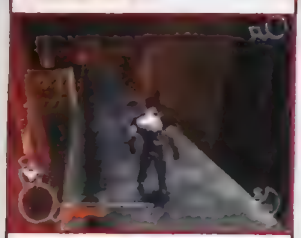
Det är nog lite för tidigt att uttala sig om detta spel. Vi vill ju inte gärna säga någonting negativt så att vi får engelska lönnmördare efter oss. Ni får helt enkelt läsa recensionen i nästa nummer av tidningen.

Utgivare: Activision
Utvecklare: Hammerhead
Antal spelare: 1
Releasedatum: Ute nu

Blade

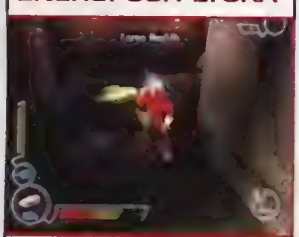
SPETSIGA KNIVAR OCH DUBBELEGGADE SVÄRD. VAMPYRERNA RÅKAR ILLA UT I *BLADE*

FÖREMÅL



Håller man in ◻ och trycker ← eller → scrollar man genom listan på föremål. Det valda föremålet syns i denna lilla box, tillsammans med en mätare som visar hur mycket man har kvar av föremålet.

ENERGI OCH LYCKA



Energimätaren. Det mesta förklarar sig själv – inga överraskningar här. Det finns många medicinpaket att hitta, så bara man inte rusar blint in i striderna bör man klara sig bra.

B*lade* är inspirerat av både filmen och serien. Som vampyrjägaren Blade jagar man i mörka stadslandskap. Det finns naturliga, övernaturliga och till och med onaturliga skurkar att hugga ihjäl. Dessutom får man lösa ett par pussel på vägen.

Men *Blade* är framför allt ett blodtörstigt actionspel. Man kastas rätt in i striden, med ett urval av stora vapen, där Blades gamla hederliga, vampyrdödande samurajsvärd är det första man lägger märke till. Det är ganska effektivt som ett vanligt vapen, men man kan inte göra så många rörelser med det.

När det gäller distansvapen gäller det att välja riktigt noggrant. Det är ingen idé att slösa bra silverkulor på någon gammal slö fiende – det går lika bra med vanliga kulor. Det är bäst att spara silvret till de levande döda, som har en tendens att gapskratta i stället för att rygga tillbaka när man använder vanlig ammunition.

Blade har ett annorlunda, men effektivt siktsystem. Håller man ner ◻ riktar man in sig på närmaste fiende och ju längre man trycker desto bättre siktar man. Trycker man av vid rätt tillfälle skjuter man ett skott som, om det utförs på rätt sätt, resulterar i att motståndaren ramlar ihop och dör på en gång – vilket är mycket tillfredsställande. Men det krävs träning och timing.

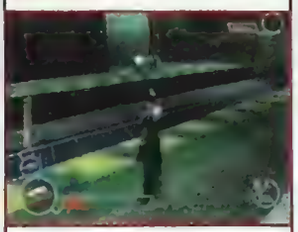
Spelkontrollen är djupgående, om än lite förvirrande i början. Alla vapen och föremål kan nås och användas under spelets gång, det finns inga långa menyer som avbryter spelets action. Istället används varje knapp på handkontrollen, vilket innebär att man har direkt kontroll över alla handlingar. Det enda problemet är att man parerar genom att hålla ner en knapp och röra sig åt vänster eller höger. Det är lite gammalmodigt – ◻ eller ◻ hade fungerat betydligt bättre. Man hinner dock inte fundera särskilt länge över systemets svagheter – man får ofta slåss med flera fiender samtidigt. Det finns inget bättre än att parera en tredubbel zombieattack när man vill komma igång.

”Det finns inget bättre än att parera en tredubbel zombieattack när man vill komma igång”

Lägger man ihop *Blades* individuella element får man en potentiellt växande, actionfylld upplevelse. Det fanns fortfarande ett par problem att lösa i den tidiga versionen vi spelade, men inget allvarligt. Inom ett par månader lär alla vara upptagna med att slakta Erebus vampyrer. Får vi hoppas... ■

Al Bickham

SIKTET



I siktet finns en mätare som visar fiendens energi och en färgad cirkel. Röd betyder mänsklig varelse; gul betyder levande död. Skjuter man vid rätt tillfälle råkar de illa ut på en gång.

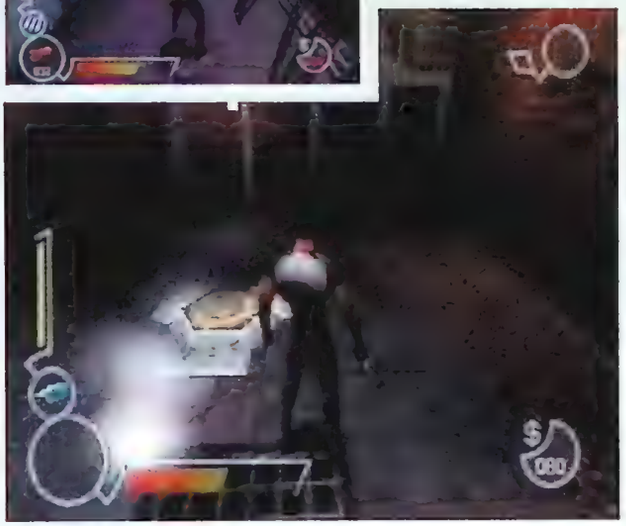
LURIGA LIK

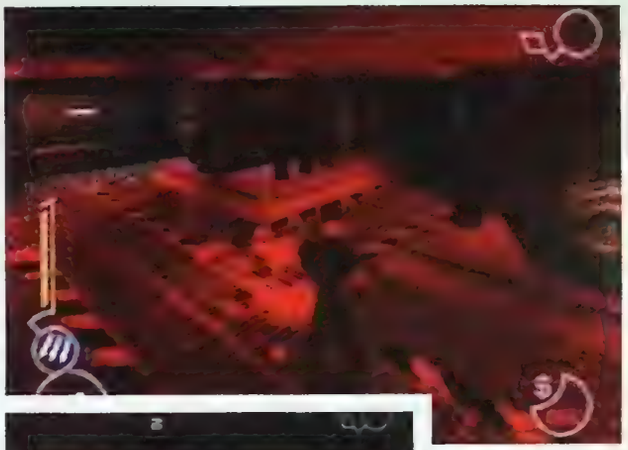
Man ska inte börja tramsa när man ser en döing – det gäller bara att vara så snabb som möjligt. Man vet aldrig när någon annan dyker upp för att hjälpa motståndaren.

VÅR HJÄLTE

Blade gör det han är bäst på: göra slarvsylta av elakingarna med sitt svärd. Vid smygattacker är svärdet det bästa valet för att snabbt ta kål på fienderna.

Gryniga gatuscener i *Blade*. Som de flesta serietidningshjältar får man finna sig i att slåss mot samhällets värsta avskum. Vi varnar för att man blir ganska smutsig under spelets gång.





Det finns ett par hemligheter i det röda rummet ovan. Det ser tomt ut när man först kommer in, men plötsligt attackeras man av zombies. På sådana platser gömmer det sig dessutom ofta omkopplare och annat kul – det gäller att hålla ögonen öppna.

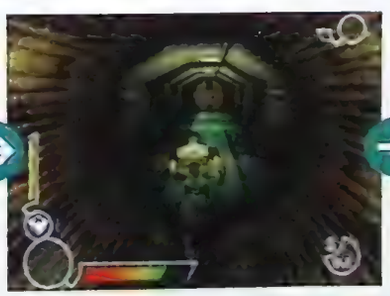
HERRTOALETTEN?

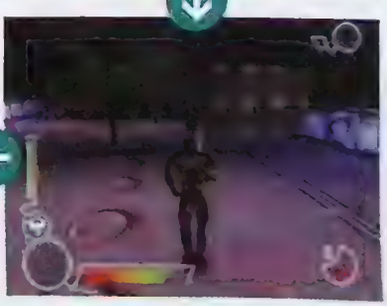
Blade möter en läskig zombie på herrtoaletten. Det är bäst att skjuta ner honom, snarast...

RESI-VINKEL

Vissa rum – särskilt de som signalerar för återvändsgränd – ses genom en fixerad, *Resident Evil*-aktig kameravinkel.

GOTT OM VARIERADE BANOR





Varje uppdrag är en liten odyssé i sig. Första banan är ett perfekt exempel på det. *Blade* börjar i ett varuhus, men miljön förändras snabbt och man blir snart tvungen att krypa genom hålor och tunnlar innan man kommer ut på gatan. Därifrån måste man hitta till ett lastfartyg i hamnen. Det är en bra introduktion till styrningen och sättet som siktmålen fungerar på – *Blade* är inget *Metal Gear Solid*, men man måste börja smyga ibland. Om man lyckas ta sig upp bakom en fiende utan att han märker något är det bara att plocka fram svärdet. Man ger honom ett par snabba hugg och så faller han ihop som en säck.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Gott om strider
- Varierade miljöer
- Snabbt

MINUS POÄNG

- Bristande variation
- Att slåss mot sin egen är en besvikelse

VÅRT STALLTIPS

Om buggarna i denna tidiga version av *Blade* tas bort kan det bli ett riktigt bra spel. Det kanske blir lite enkelt för några – vapensvalande och oupphörliga strider är ju det enda som erbjuds – men det är ändå roligt.

KRIGS SPEL

PLAYSTATION-MAGASINET BESÖKER EN ARMÉFÖRLÄGGNING I UTKANTEN AV SALISBURY. PÅ JAKT EFTER ETT SPELENS MECKA.

Den brittiska armén sitter på en riktig guldklimp för alla actionspelare. Ett myllrande komplex av övningsfält, baracker och skjutbanor. Inte nog med det, det finns dessutom vapensimulatorer, ljuspistoler och tanks. Allt sköts av Green Howards, ett av arméns äldsta och stoltaste regementen.

Efter en kort tågtur når vi fram till Warminster för ett litet besök hos gänget på Howards. Anledningen till vårt besök är att få prova på verkligheten vapen och fordon. Alla de saker som vi annars bara träffar på i spel. Överträffar verkligheten dikten är frågan?

Många på Howards har varit i het luften på riktigt. En del slogs i Gulfkriget och kan lätt återkalla bilder av den förstörelse som deras vapen åstadkommer. I spelen försöker vi kort och gott döda motståndarna när de anfaller eftersom det vanligtvis är det enda sättet att stoppa dem. Konstigt nog är det inte detsamma i verkligheten. "Du siktar egentligen bara för att skada istället för att döda", berättar Kapten Rory Phillips. "När någon blir skadad är det ganska troligt att kamraterna kommer att hjälpa honom. Med ett väl placerat skott i benen kan man med andra ord försätta två eller tre man ur spel."

Det vore en utmaning att få med i spelens artificiella intelligens. Vanligtvis rusar fienden i spelet fram utan att bry sig det minsta om sin egen, än mindre om sina kamraters, hälsa.

Kanske får man se det i *Metal Gear Solid 2*?

Å andra sidan är skadan vapnen orsakar flera resor värre än vad tv-spelen förmår förmedla. Skulle någon försöka föra in mer realism skulle man säkerligen få horder av kritiker och censorer att löpa amok. Sergeant Ellis karismatisk befälhavare över en tank av det senaste slaget, förklarar: "Ta den här ammunitionen som exempel", säger han och pekar på ett oskyldig tubliknande föremål. "Den går rakt igenom en stridsvagn och gör ett hål ungefär så här stort." Han mättar med fingrarna och visar på ett hål stort som en enkrona." Känns inte det lite bortkastat när man kan åka på med en ordentlig sprängladdning mot fienden istället? "Kanske det, men när granaten kommer

ut på andra sidan suger den med sig allt som finns inuti."

Ellis personifierar allt man förväntar sig av en soldat vid frontlinjen. Han har ett okomplicerat språk och han är kunnig, professionell och har en god portion humor. En egenskap som vi får veta är rätt betydelsefull. För män av det slaget såväl som för nyrekryter är tv-spelens stadade våldskildringar fullt accepterade. I en verklig döda-eller-bli-dödad-situation är det viktigt att objektifiera motståndaren. Kapten Phillips förklarar. "Det är enklare att döda en man på 300 meters håll eftersom du inte kan se hans ansikte på det avståndet." Sergeant Ellis befann sig i Irak under Gulfkriget och har sett det mesta. Han kan intyga om den fenomenala kapacitet som stridsvagnen Warrior Armoured Fighting Vehicle besitter. Även om den susar fram i närmare 80 kilometer i timmen kan den stanna tvärt på en vagnslängd. "Vi brukade utnyttja detta till vår fördel nere i gulfområdet," förklarar han och här de landbaserade stridema med nedgrävda irakiska soldater i åtanke. "Vi brukade köra i full fart framåt och rakt in i skyttegravarna. Snurra runt på stället och avfyra granater i alla riktningar." Utgången av en sådan manöver är förödande för fienden. "Det kan man kalla för effektiv stridsföring."

Brutalitet av det slaget är ingen nyhet för en spelare. Hur många gånger har du inte stått med siktet inställt mot hörnet av ett hus och plockat fienden, en efter en, allt eftersom de rundar hörnet? Sergeant Ellis är inte stolt, men hans ton antyder en övertygelse om att det är sådan effektivitet som är avgörande för framgång i krig. Var det svårt? "Ja," svarar han ärligt. "Men inte lika svårt som att hoppa ut och bli skjuten."

När CNN visar bilder på FN-trupper, med skyddsutrustning upp till halsen, mitt på en gata i en utländsk by är det svårt att föreställa sig hur grym den moderna krigaren måste vara. Lite senare, när vi susar fram inuti en Warrior, är det lätt att förstå hur skräckinjagande det måste vara att åka ut i strid. Fullt medveten om att du när som helst kan bli träffad. All rädsla vi fick känna på försvann i samma ögonblick som vi fick lägga händerna på ratten. Välkommen till den ultimata krigsspelet. ■

Fodd ledare. PlayStation-Magasinets Lee får sig ett par nya trick. Var bara glad för att han inte tagit värvning.

PLAY-STATIONERAD

Ungefär 75 procent av soldaterna i Nord-Irland hade en PlayStation enligt Kapten Phillips. Att umgås utanför barackerna var inte helt lätt, så flera av soldaterna köpte en PlayStation. Färdigheterna som tv-spelarna besitter kommer till nytta även i armén. Och då handlar det inte bara om koordinationen mellan öga och hand. "Självklart är problemlösandet användbart," säger Kapten Phillips. "Vi vill ha människor som kan tänka logiskt och övervägt. Det är inget fel med att gilla taktiska spel eller ett shoot 'em up som *Syphon Filter 2*."

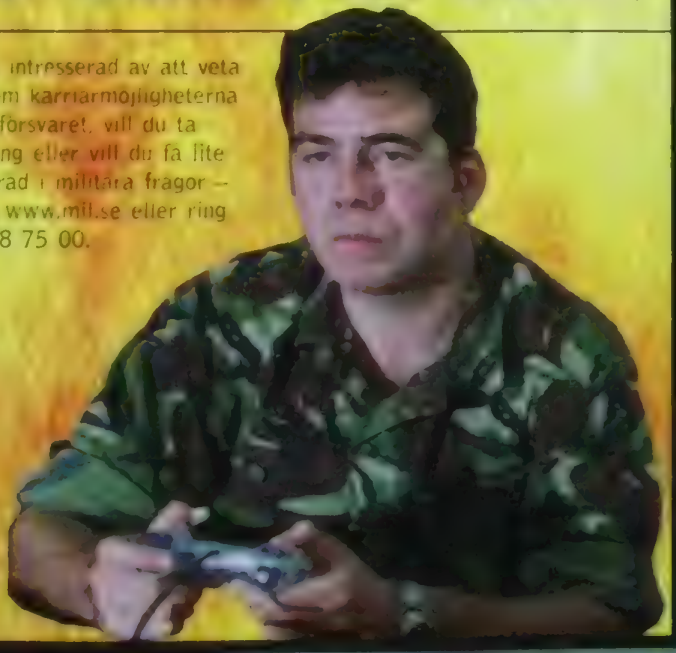
MITT I PLANETEN

Prickskyttegevär är en väsentlig del av utrustningen i de flesta actionspel i dessa dagar. Men vad krävs egentligen av en bra prickskytt? Tuffhet. Vi snackar om rikugt hårda killar. Korpral Lee Jowers beskriver lagen där man får tillbringa dagar ensam i fält. I stort sett utan att röra sig över huvud taget. Självklart är en fysik i toppklass absolut nödvändig. Annars skulle en prickskytt knappast hålla sig alert och effektiv i dåligt väder. "Det händer ofta att vi under övningar tillsammans med andra regementen slår ut deras befälhavare inom ett par minuter med ett välplacerat skott," skryter Korpral Jowerts.

Till skillnad mot spel som *Silent Scope* arbetar alltid prickskyttarna i par i verkligheten. Den ene vaktar alltid den andres rygg. En bär på huvudvapnet medan den andre är bevapnad med ett lätt understödsvapen för närstrider. Bra att ha om de skulle bli upptäckta. Reglerna är enkla. Är målet på ett avstånd understigande 600 meter siktar de mot huvudet. Det bästa området för ett snabbt och dödande skott. För fiender på upp till 1100 meters avstånd, det längsta effektiva avståndet, siktar de mot kroppen. Enklare att träffa och leder tämligen till att målet avlider.

DE BEHÖVER DIG...

Är du intresserad av att veta mer om karriärmöjligheterna inom försvaret, vill du ta värvning eller vill du få lite goda råd i militära frågor – besök www.mil.se eller ring 08-788 75 00.



TRÄNING I HANDELDVAPEN – VIRTUELL SKJUTBANA.

Det här är den ultimata shootern i förstapersonsperspektiv. Man ges möjlighet att pröva på relativt små, men kraftiga vapen. Till exempel den brittiska arméns standardvapen SA-80 och bärbara antitankvapen. Man skjuter mot fiender som rör sig på videofilm. Det finns även datorgenererade fiender att ta till. Parallellerna till tv-spelen är inte bara påtagliga, de är medvetna. Banan är utformad som om du sköt verkliga kulor, och hjälper på så sätt soldaterna att träna på att närma sig fienden. Ny internetteknik innebär dessutom att en soldat kan möta en mänsklig motståndare som med ett liknande system kan befinna sig var som helst i världen. Det är online-spel med imponerande ljuspistoler. Vad sägs om ett pansarvärns-tillbehör för hemmet?

En skrattsalva – PlayStation-Magasinets egen vekling Lee (mitten) slänger i väg ett par skott mot arméns hemvideo (längst till vänster).

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	De datorgenererade bitarna känns lite oinspirerande.
SPELBARHET:	En ordentlig portion lagkänsla då tre kompisar kan ansluta sig.
LIVSLÄNGD:	Begränsat antal uppdrag och inte särskilt verklighetstroget.

TOTALT
En avlägsen kusin till utomhusvarianten. Dock snäppet bättre än tv-spelen och eftersom du får en stor "picka" möjligheter till online-spel och en väl tilltagen skärm är det väl värt ett försök.

7 AV 10

UTRUSTNING FÖR PRECISIONSSKYTTE – FYRA AV EN CHALLENGER II TANK.

PlayStation-kontrollen är inte helt olik den som brittiska militären använder.

Om du har god känsla med en Dual Shock handkontroll är chansen stor att du även kan hantera styrningen av en Challenger II. Du förflyttar vapnet med den analoga styrspaken och avfyrningen är en fråga om att låsa på målet och slå på en knapp.
Tekniken i de befintliga simulatorerna tillåter en enkel grafisk återgivning av stridsvagnar och helikoptrar i europeisk terräng. Efter att du skjutit ner ett par helikoptrar från skyn byter du vapen till kanonen. Genast börjar du mejra ner förtvivlade soldater som övergett sina fordon i ett ordentligt blodbad. En andra simulator återskapar innanmätet av en Challenger II. Som skytt sitter du inklämd mellan fötterna på befälhavaren, som förutom att ge instruktioner om vilka mål du ska välja även dirigerar föraren och håller ett vakande taktiskt öga på det som sker runt omkring. Den verkliga förebilden är en fruktansvärd best. Överraskande nog känner man sig gänska sårbar inne i den efter att, utan någon större ansträngning, ha skjutit sönder liknande fordon i simulatorn. Skickliga skyttar, får vi veta, kan slå ut sex stridsvagnar på en minut. Korpral Mason ansvarar för träningen av befälhavare för stridsvagnar. Han förklarar konsekvensen av att drabbas av en direktträff. "Utan krusiduller, det är kört." Inga nio liv här inte.

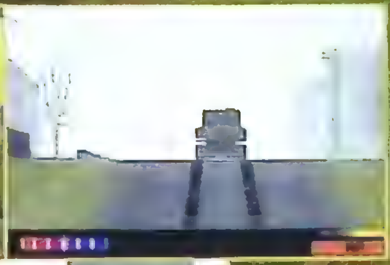
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Standard, utan att sticka ut, och med stank ketchup som blod.
SPELBARHET:	Lätt att komma igång med även om rörligheten är begränsad.
LIVSLÄNGD:	Inte alls lika spännande som en riktig kanon.

TOTALT
Du får sitta i ett bås men det är inte alls särskilt upplyftande, snarare trångt. Du sitter där du sitter. Dessutom är allt över om du blir träffad. Det kan inte vara enligt regelboken?

3 AV 10

WARRIOR ARMOURED FIGHTING VEHICLE – STRIDSVAGNSSIMULATOR



PlayStation har *Panzer Front* och armén har, ohhh, Lee Hall.

Problemet med stridsvagnssimulatorer till PlayStation är att de bara är kul så länge man får skjuta sönder saker. I verkligheten är stridsvagnen Warrior (tekniskt sett inte en traditionell stridsvagn utan ett bepansrat och tungt beväpnad trupptransportfordon) en fantastisk upplevelse att köra. Bakom ratten känns det som att köra en bepansrad Lada. Till att börja med brukar folk instinktivt sakta ner för gupp och gropar. Ända till Korpral Ellis ropar i hörsnäckan "Kom igen, tryck pedalen i botten. Gasa på!" Med leran stänkandes över ansiktet slingrar du dig fram genom kuperad terräng. De breda banden gör att du får fäste i redan uppkörda spår. Du kan köra var du vill. Krossa allt i din väg. Du får till och med ett häftigt headset, precis som en växeltelefonist.
Tillsammans med föraren, skytten och befälhavaren rymmer vagnen sju soldater. När luckorna är stängda kan det kännas lite obehagligt, det är rätt trångt även med bara tre personer där bak. Korpral Mason berättar om en blivande officer som tyckte att den smått omskakande upplevelsen var lite för omskakande. Det ena ledde till det andra ända tills alla sex män inne i vagnen började spy. "Det gick från vägg till vägg," minns Korpral Ellis, "Du må tro att det luktade." Alla äckligheter åsido. Möjligheterna till att spela flera stycken ihop i en stridsvagnssimulator får det att vattnas i munnen. Varje uppgift inne i vagnen erbjuder olika utmaningar och spänningsmoment. Föreställ dig att du är befälhavaren som ropar till skytten att spränga ett antal utvalda mål samtidigt som du beordrar föraren att lägga i högsta växeln och köra över en närliggande kulle.

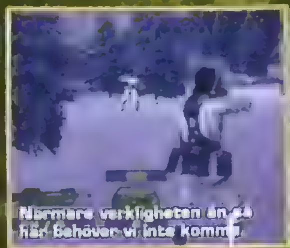
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	[illegible]
SPELBARHET:	[illegible]
LIVSLÄNGD:	För eller senare vill du lägga vantarna på kanonen

TOTALT
[illegible]

8 AV 10

TAKTISK STRIDSSIMULATOR (TSS) – KRIGSSPEL MED LJUSPISTOLER



Närmare verkligheten än så här behöver vi inte komma.

Armén använder sig också av PlayStation-liknande ljuspistoltekniker för att genomföra stora låtsasstrider. Med dessa kan skjuta mot verkliga mål som soldater och stridsvagnar. När du gör det sänds en signal som kan fångas upp av en mottagare som i sin tur sätter igång en blinkande lampa som markerar träff. På så sätt kan du döda en motståndare och det går inte att fuska. Vapnen både ser ut som och väger exakt lika mycket som de skarpa förebilderna. Skjutbanan är identiskt den också. SA-80 avfyrar löspatroner. Därigenom får du inte bara veta hur träffsäker du är, du får även känna på kraften i vapnet allt eftersom du pumpar bly i anfallande fiender. Realismen är A och O. Man tar hänsyn till de minsta av detaljer. Ta de lite större vapnen, som de bärbara pansarvärnsvapnen, som exempel. När du avfyrar dem lyser de upp i den bakre ändan och ger ifrån sig ett ordentligt oljud. Detta avslöjar skyttens position, precis som det skulle ha gjort i verkligheten. MILAN är ett pansarvärnsvapen som avfyras från axeln och med en otrolig räckvidd. Vi avfyrar det mot en ankommande Warrior Armoured Fighting Vehicle. Siktet fungerar i stort sett som på det verkliga vapnet. När du avfyrar tänds en liten diod som simulerar signaturen av en verklig missil. Du styr den sedan mot målet genom att röra på vapnet.

Handen i handsken: Lee intar rollen som en vapnad mordarmaskin med en självsäker min.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	[illegible]
SPELBARHET:	[illegible]
LIVSLÄNGD:	Oändlig. Tjogvis med vapen och smarta motståndare.

TOTALT
[illegible]

10 AV 10

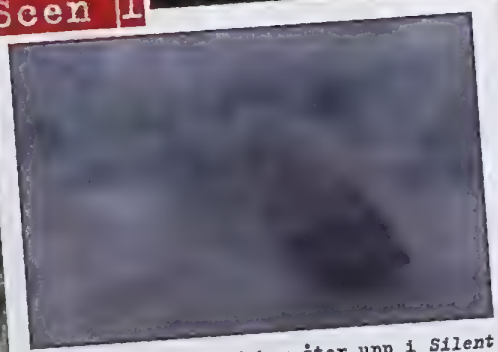
WITH FRIENDS LIKE THESE...
KICK-ASS MOMMA
SUPERFLY 70'S COP
CRACK MARKSMAN
RENEGADE CYBORG ASSA
TIMESPLITTERS
"The game worth buying a PlayStation 2 for" EDGE
PlayStation 2
FREE RADICAL
EIDOS
eidos.com
GET TOGETHER, SETTLE THE SCORE.

Silent hill 2

Historien upprepar sig...

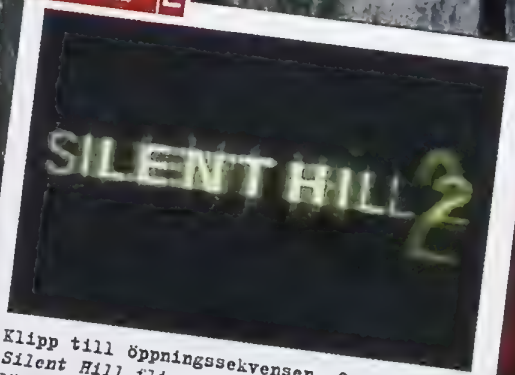
PÅ DE FÖLJANDE SIDORNA FINNS SCENER UR *SILENT HILL 2*-VIDEON SOM VISADES PÅ HÖSTENS TOKYO GAME SHOW. VARNING: EN DEL BILDER KAN VERKA... ANSTÖTANDE.

Scen 1



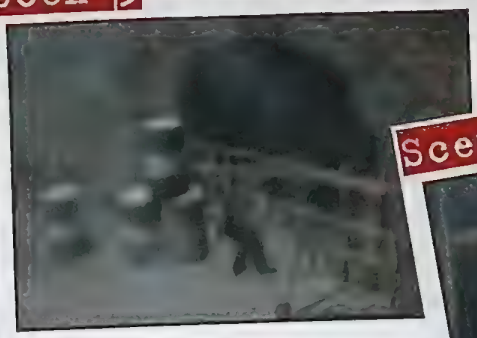
Överlevnadsskräck dyker åter upp i *Silent Hill 2* när den skrämmande historien om demonisk besatthet förflyttar sig till en annan del av staden och till en ny vettskrämd hjälte. Uppföljaren har mycket gemensamt med föregångaren. Den kännetecknande dimman till exempel. Allt börjar faktiskt med att vår hjälte ror sin väg fram genom dimman. Likt Karon på väg över floden Styx. En kvinnoröst hörs. Den läser ur ett brev som berättar om hennes minnen, hennes förlust och det faktum att hon alltid vetat att hennes älskade ska återvända och rädda henne undan Silent Hills hemskheter. Mannen i båten är vår hjälte James. Kvinnan är hans fru. Hon har varit död i tre år.

Scen 2



Klipp till öppningssekvensen. Orden *Silent Hill* flimrar över skärmen i en läskig grön färg. Orden ser ut att vara skadade av rispor, brännmärken och oljefläckar. Nästan som om det hade varit introduktionen till *Seven* eller en drömsekvens ur *Blair Witch Project*. Ännu hörs ingen musik, det finns bara en känsla av en förestående undergång.

Scen 3



Tillbaks till Silent Hill. James snokar runt kring järnvägen under broarna. De är blockerade. En rörelse inne i mörkret fångar dock hans uppmärksamhet. Något med mänskliga drag, något i behov av hjälp kanske. James närmare sig för att ta sig en titt. Det hjälper inte att gänget från PlayStation-Magasinet unisont ropar "Neeeej!".

Scen 4

Som en riktigt klassisk filmidiot sparkar James en del av bråten åt sidan och rör sig från det trygga ljuset och in i mörkret. Förmodligen tror han att den som åstadkommer ljuden är hans bortgångna fru. Vi vet förstås, men grabben måste ju få försöka själv. I det här läget inser vår hjälte att med solen i zenit och dimman som sköljer över hans ansikte kan han inte riktigt urskilja vad som finns i tunneln. Dags att gå lite närmare. Självklart.

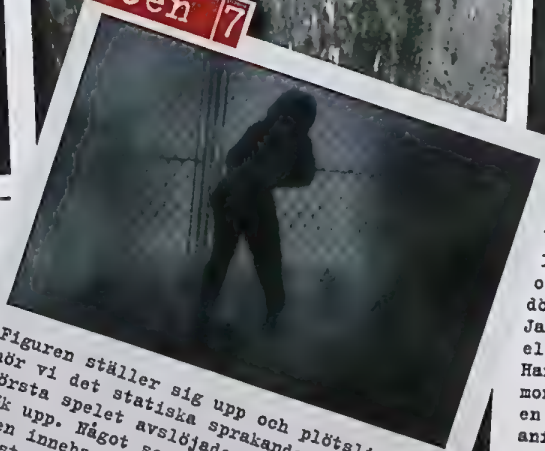
Scen 5

Ur James synvinkel när han fumlar runt i mörkret. Något som ser ut som ett huvud gungar våldsamt upp- och nedåt i någon sorts kvalfull ångest. Vad huvudet är fäst vid är inte riktigt klart. Än.

Scen 6

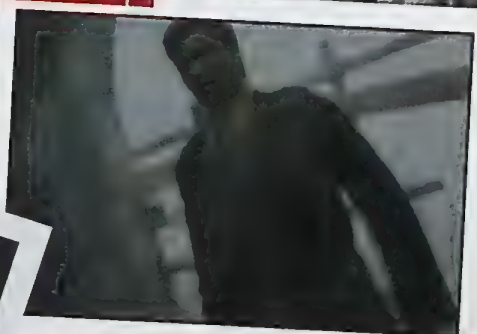
Kameran glider in i tunneln och sakta urskönjs en figur i skuggan. Figuren reser sig upp från sin hopkrupna position och de förvridna armarna skakar i vad som uppenbart är en påtaglig smärta. Vi kan ännu inte se ansiktet, men det ser inte ut att finnas något hår på huvudet. Team PlayStation-Magasinets fantasi springer iväg och föreställer sig ett ansiktslöst huvud. Vi sitter spända och väntar.

Scen 7



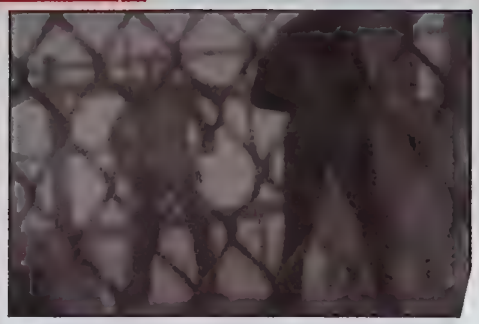
Figuren ställer sig upp och plötsligt hör vi det statiska sprakande som i det första spelet avslöjade att ett monster dök upp. Något som inte helt osannolikt även innebar strid. Är figuren ett monster? Kommer något annat att hoppa fram? Vi vet helt enkelt inte i detta läge. Spelet har dessutom börjat gnissla och stöna åt oss. Vi föreställer oss att James, om han har det minsta vett i skallen, lägger benen på ryggen.

Scen 8



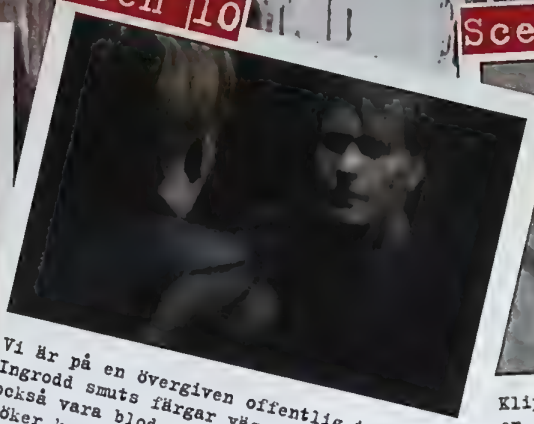
Icke sa nicke. Han får syn på figuren och av hans chockade ansiktsuttryck att döma är det ett monster i alla fall. James verkar vara tuffare än vi trott, eller är han bara förstenad av skräck? Han backar sakta bakåt och bort från monstret. Monstret betraktar honom för en kort stund. Det verkar redo att anfalla. Fortfarande inget ljud utöver sprakandet och stönandet. ▶

Scen 9



James stöter mot räcket. Fångad. Han sliter loss en grov klubba ur bråten och vänder sig om för att möta monstret. Det ser precis ut som om, likt det första spelet, huvudinslaget i *Silent Hill 2* är att vår hjälte ska dunka monster blodiga i världens kanske mest avlägsna håla. Plötsligt rycks vi loss från den stundande striden. Vad nu?

Scen 10



Vi är på en övergiven offentlig toalett. Ingrodd smuts färgar väggarna. Det kan också vara blod. James är med. Han försöker komma på om det han (och vi) ser är verkligt eller om det är hans sinnen som spelar honom ett spratt. Nu startar musiken. Någon diggar uppenbarligen The Verve. Maffiga ackord, akustiska gitarrer som sakta men säkert byggs upp till ett vibrerande klimax. Ord flimrar förbi på skärmen mellan rutor. Välkända teman som förräderi, bedrägeri och kärlek. När videon visades för första gången mitt inne i mässhallen Makuhari på Tokyo Game Show var det här som alla stannade upp och släppte vad de hade för händerna.

Scen 11

Klipp till en liten flicka som sitter på en mur nerklottrad med grafitti. Hennes ljusa röst ger liv åt en berömd barnramsa, Ring-A-Ring-O-Roses. (Den som handlar om svarta döden.) Flickan är inte Cheryl från det första spelet, men det är något speciellt med henne. Barn i skräckfilmer, inte ett helt ovanligt grepp (ta bara *Exorcisten*, *Poltergeist* och *Amityville* som exempel), men sällan något som misslyckas.

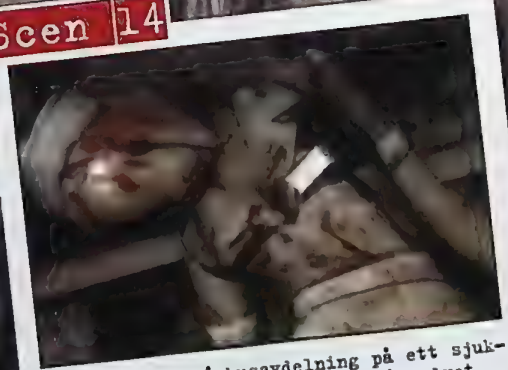
Scen 12

Kamerna zoomar ut och vi får se mer av väggen och staden. Dimma överallt. Flickan sitter där som en liten docka och läser ur sin bok med spöklika dikter.

Scen 13

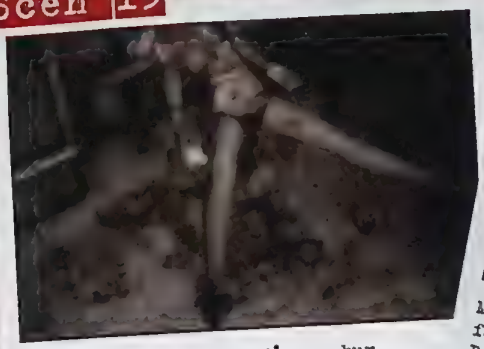
En tonande övergång till en förhäxande vision av skönhet. Säkerligen är inte detta det tre år gamla liket av James fru? Hon är inte på något sätt död. Möjligtvis odöd. Desto mer du betraktar hennes känsliga sätt desto mer, precis som med flickan på muren, märker du att det är något som inte riktigt stämmer. Team PlayStation-Magasinet är eniga om att man inte bör lita på hennes leende. Utan förvarning klipps en ny sekvens in. En sekvens som lätt kan rubriceras som olämpligt för barn.

Scen 14



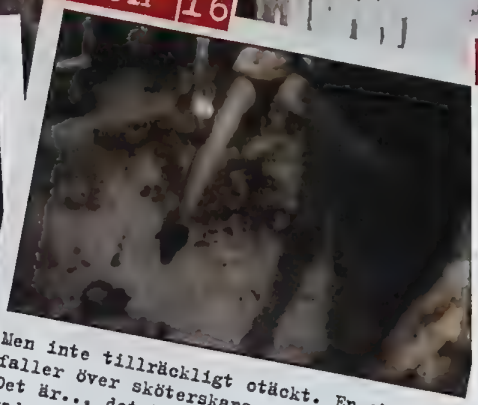
En övergiven bårhusavdelning på ett sjukhus. En sjuksköterska ligger på golvet. Hennes ansikte är insvept i en blodig hinna på vilken pulserande blodådror kan skymtas under ytan. Hon är död. Men, vänta ett slag. Nej det är hon inte, hennes huvud rör sig. Nu börjar hon dessutom skaka allt kraftigare.

Scen 15



Utzoomning så att vi får se hur sjuksköterskan sitter lutad mot en vägg. Tunikan har glidit upp en aning och hennes underkläder kan skymtas. Blåmärken återfinns på benen och blod rinner längs golvet från okända sår. Hon skulle kunna vara drabbad av en infektion som ebola. Livskraften rinner ut ur kroppen och samlas i små pölar medan hennes insida förvandlas till en gröt. Det kan också vara så att någonting använder henne som värdkropp. Otäckt.

Scen 16

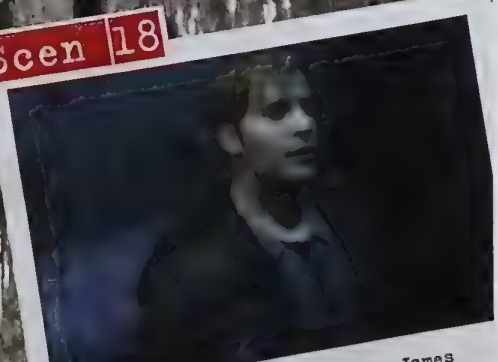


Men inte tillräckligt otäckt. En skugga faller över sköterskans skakande kropp. Det är... det är... vi vet inte riktigt vad det är. Det är en människoliknande figur som har blodstänk överallt. (Sköterskans? Sitt eget? Någon annans?) Vad kommer den att göra? Vad händer egentligen? Spänningen är ordentligt tät. Till slut avslöjas figuren. Det är en slaktare iförd ett förkläde. Team Play-Station-Magasinet hugger in på en kanelbulle.

Scen 17

Slaktaren greppar tag om sköterskan anklar och släpar henne längs korridoren till sitt krypin. Det hela känns misstänkt likt Tobe Hoopers brutala filmklassiker *Motorsågsmassakern*. I den blir en hoper tonåringar malda till korvar av en familj bestående av utflippade lantisar. Skillnaden är bara att slaktarmonstret inte ser lika härjat ut som gamle gode Leatherface och kan ta sin tid med sköterskan eftersom hon är medvetslös. Turligt nog för henne.

Scen 18

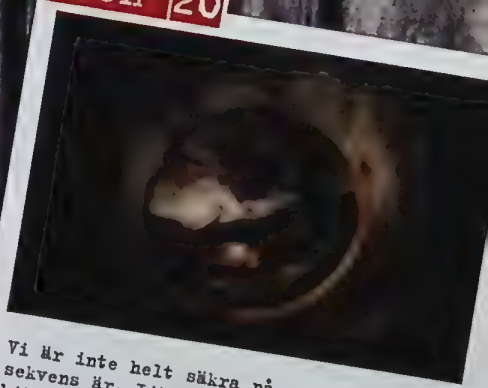


Ett snabbt hopp tillbaka till James som står framför spegeln. (Gör han verkligen det? Kanske kan han "se" sköterskan också? Eller inbillar han sig alltihop? Nej, det vore alldeles för enkelt.) Just som vi börjar fundera på vad som händer på sjukhuset förs vi tillbaka dit. Tänk dig noga för innan du önskar dig något...

Scen 19

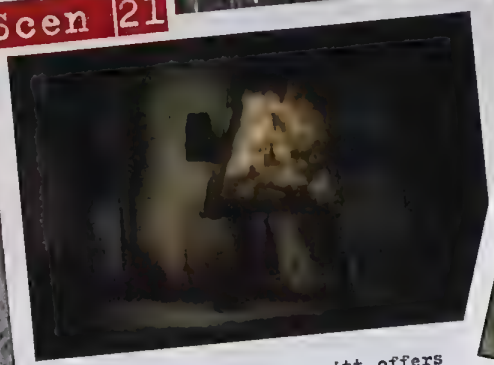
Grymt nog, sjuksköterskan är trots allt inte helt utslagen. Hon rycker och skakar allt eftersom hinnan växer längs hennes kropp. Kanske är det något som slaktaren har hostat upp. Ungefär som en spindel som löser upp sitt byte? Sköterskan börjar nu få ordentlig panik. Är det för vad som händer henne eller kan hon se något ännu värre?

Scen 20



Vi är inte helt säkra på vad nästa sekvens är. Liknar mest ett hål eller bild ner i en toalett. Hursomhelst, det är något som slår i änden av röret. Vi kan inte riktigt se vad det är så fantasin får fylla i våra luckor. Det är uppenbarligen slaktarens härskare (eller förälder) som hungrar efter den till hälften upplösta sköterskan.

Scen 21

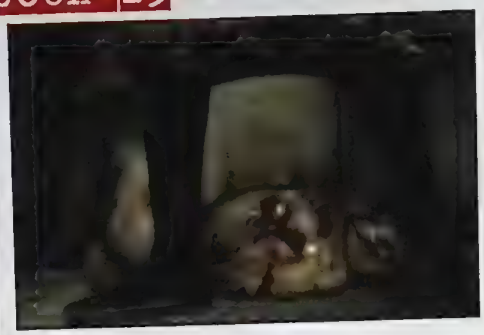


Läderförklädet ignorerar sitt offers allt svagare motstånd och lyfter upp hennes kropp. Vi ser inte riktigt vad som händer men det verkar som om hon matas ner i röret och till det gapande monstret där nere. Huvudet först.

Scen 22

Endast den allsmäktige vet vad som föregår där nere, men hon börjar slå omkring sig med förnyade krafter. Det hjälper dock inte mycket. Monstret där nere har henne i sitt grepp och slaktarens tag om hennes stövlar är som fastlåst. Det ser nästan ut som om han doppar en kanelbulle i kaffet. Usch!

Scen 23

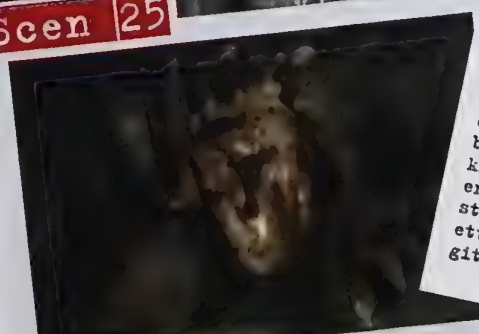


Det är över. Slaktaren rycker loss sitt offer ur u-kröken och hon faller till golvet med ett ploppande ljud. Vid det här laget är hennes kropp täckt helt och hållet med hinnan som vi tidigare såg på hennes ansikte. Det skulle nästan kunna vara någon form av puppa i vilken hon håller på att förvandlas till något otäckt odjur. Team PlayStation-Magasinet hoppas nu verkligen att hon är död.

Scen 24

Tillbaks till muren och diktjejen. De flesta skräckfilmer bygger upp en spänning som blir otroligt intensiv för att sedan släppa loss en ordentligt chock. *Silent Hill 2* gör tvärtom. I scen efter scen översköljs vi med brutal skräck för att stundom bryta mönstret med solskensliknande scener som denna. Om du nu vill kalla den obehagliga flickan för en solstråle det vill säga. "Du är inte rädd?" säger hon föraktfullt in i kameran. Nästan som om det vi just har fått se bara är normalt för en helt vanlig dag i Silent Hill.

Scen 25



Vi återvänder till slaktarens håla. Hinnan har börjat kränga och krympa runt sköterskan. Det ser ut som om muskler och senor rör sig över hennes kropp och omformar den. Hon sprattlar och gör motstånd i återfödelsens kramper. Kommer du ihåg öppningssekvensen till *The Howling*? Det här påminner en hel del om den, fast sju resor värre.

Scen 26

Slaktaren har fortfarande ett grepp om offrets fötter och drar isär hennes ben samtidigt som han ställer sig i en krucifixliknande ställning. Han påminner en del om en psykotisk livvakt eller en stolt blivande fader. Musiken närmar sig ett crescendo med elektriska och akustiska gitarrer och han slänger henne till golvet.

run from the hill

OTACKA DETALJER LÄCKER UT FRÅN KONAMIS INRE...

Man kan lugnt säga att *Silent Hill* var ett av de mest kontroversiella spelen till PlayStation. Upplägget (man på semester, krockar med bilen, vaknar upp och upptäcker att dottern är borta) blandad med en viss typ av primitiv rädsla tillsammans med känslan av att vandra runt på de dimhöljda gatorna var ganska påtaglig. Inget att spela ensam i mörkret (såvida du inte har nerver av stål) och uppföljaren verkar bli ännu otäckare. Spelets gåtor och pussel var hänryckande och krävde för en gångs skull lite tankearbete. Det handlade inte bara om att rycka i spakar och trycka på knappar i en viss ordning. Vad erbjuder då det andra spelet, eller rättare sagt uppföljaren?

"Berättelsen är inte en fortsättning på det första spelet," förklarar Konamis chefsutvecklare Yukako Hamaguchi. "Karaktärerna är inte desamma i de bägge spelen. Historierna utspelar sig i olika delar av Silent Hill. Uppenbarligen kommer oförklarliga saker att hända där."

"Huvudkaraktären heter James," berättar hon vidare. "Han får ett brev från sin fru – 'som dött tre år tidigare. I brevet står att hon vill träffa honom i Silent Hill. En plats som är speciell för dem." Man kan undra vad det är för kärlekspar som vill fira smekmånad i Silent Hill, men det är inte vår huvudvärk.

"Medveten om att det inte kan stämma beger han sig till Silent Hill för att ta reda på vad som är i gömingen. Det är då som märkliga saker börjar hända."

Det verkar som om spelsystemet till stor del kommer att se ut som det gjorde i det första spelet. Kanske inte så konstigt då det är samma människor bakom de bägge spelen. Precis som videon visade är det PlayStation2:s grafikmöjligheter som kommer att skilja ut *Silent Hill 2* från den stora massan. "Det filmlika utseendet skapar en skrämmande atmosfär i spelet," förklarar Hamaguchi. "Den här gången kommer dimman och mörkret att kännas betydligt mer äkta. En annan faktor som i hög grad bidrog till att göra *Silent Hill* skrämmande var musiken. En viktig komponent i skräcksammanhang. Kompositören är densamma som vi använde oss av i det första spelet." Det verkar som om vi har ännu flera nervkittlande ljudspår att se fram emot...

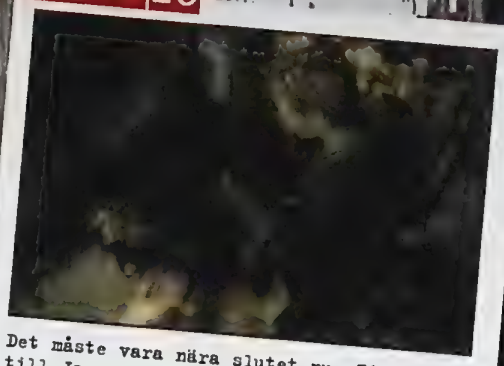
Silent Hill var inte känt för att låta spelaren gå loss med sin pistol. Även om *Silent Hill 2* lovar mer av den varan kommer det inte att bli någon skjutfest. "Fler skjutvapen kommer att finnas tillgängliga. Även en del handvapen, som rör och klubbor, om James skulle få slut på ammunition. Handeldvapnet och stålröret från det första spelet kommer bägge att återfinnas tillsammans med en hel del nya vapen som vi inte vill avslöja ännu," retas Hamaguchi.

Silent Hill 2 kommer nästa sommar. Vi väntar ängsligt på att få spela det, i dagsljus och med en kompis.

Scen 27

Den uppslukade sköterskan ligger i sin geléaktiga säck och börjar skaka våldsamt. Blod och skadad hud flyger iväg och träffar väggarna. Team PlayStation-Magasinet minns delen i David Cronenbergs *Scanners* där killens huvud skakar så mycket att det exploderar. Vi väntar med spänning.

Scen 28

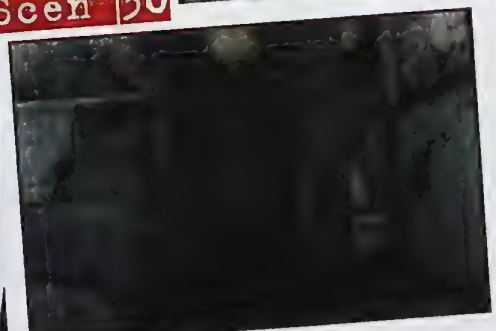


Det måste vara nära slutet nu. Tillbaka till James. Han vänder sig bort från spegeln och rycker till av förfäran när han får syn på det formlösa och blodiga slem som kommit fram under ett av båsen på toaletten. Vi gissar att det är resterna av sköterskan och att alltihop har varit någon slags vision eller återblick. James ser helt klart ut att vara tagen av situationen. Vi i Team PlayStation-Magasinet känner oss lite lätt vimmelkantiga.

Scen 29

Det sista klippet visar James frus återkomst. Med tanke på vad vi just har bevittnat frågar vi oss om det verkligen är hon eller om det är något som tagit över hennes kropp? Hon smeker James kind med sin hand för att försäkra honom, "Känn, jag är verklig." Team PlayStation-Magasinet är inte lika övertygade och börjar hoppa upp och ner i soffan och kasta popcorn på skärmen. Det är förmodligen inte frun utan sköterskans nya skepnad och James borde ta chansen att fly fältet.

Scen 30



Snabbt klipp till de tomma toaletterna och kameran sveper olycksbådande runt rummet samtidigt som eftertexterna rullar. Kan vi skymta någonting – ord, symboler eller något annat av betydelse – i det tidigare till synes meningslösa klottret? Eller har vi helt enkelt snöat in alltför mycket på *Blair Witch Project*? Namnen på animatörer och tecknare rullar över skärmen likt stjärnor i en film. Skärmen tonar över till att visa ett enda budskap, "Kommer sommaren 2001." En liten motvikt till sommarens ljusa dagar. Det vill säga om du har modet att gräva i *Silent Hills* hemligheter...

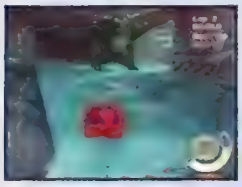
PLAYSTATION2

MÅNADENS PS2-SPEL

Timesplitters 34

”Smidiga rörelser, snygga arenor och extremt explosiv action – allt bidrar till att göra spelet till ett måste.”

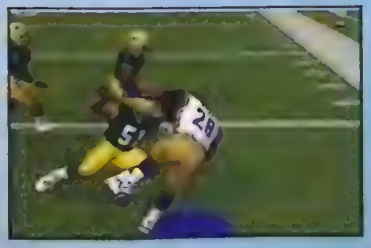
Ready 2 Rumble: Round 2


RC Revenge

The Getaway 31
Gran Turismo 3 32
Timesplitters 34
Dynasty Warriors 2 35
Ready 2 Rumble: Round 2 36
RC Revenge 36
Madden 2001 37
ESPN Winter X Games Snowboarding .. 37

Grant Turismo 3

Dynasty Warriors 2


Madden 2001

BETYGSKALA

10 Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.

9 Ett lysande litet mästerverk.Rekomenderas till alla typer av spelare.

8 Väldigt bra. Ett måste för dea soa verkligen gillar spelgenren.

7 Ett bra spel, sca ända inte ar den dar helt klockrena succén.

6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.

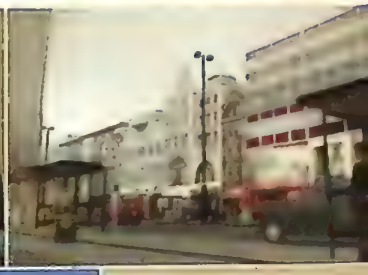
5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bor testas fore kop.

4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekomenderar.

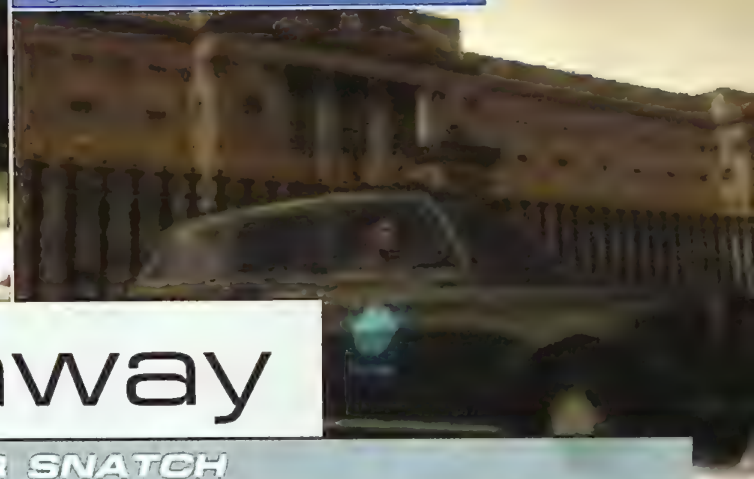
3 Ganska misslyckat. Möjligtvis vart att lana ett par dagar.

2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting battre i genren.

1 Uselt och darmed inte ens vart att provspela.



Ingen av dessa bilder är tagna från introt eller någon mellansekvens. Det är så här själva spelet ser ut! Inte dåligt, va?



FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- GENRE
- SÄRSKILDA INSLAG
- RELEASEDATUM
- HEMSIDA

The Getaway

DRIVER 2 OCH GTA MÖTER SNATCH

Vårt första möte med *The Getaway* har lett till sån upphetsning att förväntningarna är av samma klass som inför *Metal Gear Solid 2*. Det ser otroligt ut, med tidiga bilder som man kan missta för riktiga foton på London. Och blandningen av *Driver*-liknande biljakter, *GTA*-typiska bilstölder och gängkrig i östra London är tillräckligt för att göra en så förväntansfull att man kan bli tokig.

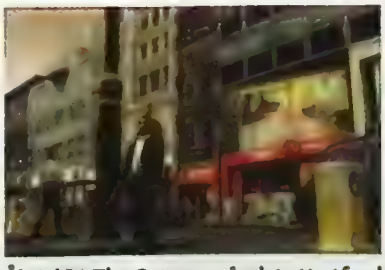
Skaparna av *The Getaway* har tänkt att handlingen ska fånga spelarna på en gång. Man börjar spelet som Mark, en före detta bankrånare som tvingats tillbaka till brottets bana av gängledaren Charlie Jolson. Uppdraget är enkelt: förser man bara Charlie med pengar genom en serie rån så får man fortsätta leva. Senare i spelet styr man Roy, en ärrad snut som fått i uppdrag att slå ut Charlies kriminella kartell.

Detta är förstås bara en ursäkt för att få återskapa 50 kvadratkilometer London och erbjuda 50 riktiga bilar att glida omkring på de livligt trafikerade gatorna. Med löst utformade uppdrag och platser som Tower Bridge finns det mycket att både se och krossa. Det har utlovats både miljöer och bilar som kan vanställas. Krockar man sin Merca kan vindrutan krossas och många delar flyga av, till exempel när man kör rätt genom dörrarna på Kensington Palace. Och skadorna är inte bara kosmetiska. Subtila smällar påverkar styrningen och fjädringen, vilket i slutändan leder till att hjulen lossnar under chassit. Kör man in i någon bakgrundsdekoration kommer den nästa gång man kör förbi vara omringad av reparatörer. Och dessa krockar lar inträffa. SCEE:s studio i Soho har tänkt simulera sin del av London så precist det bara går. Fotgängare och bilar kommer att gå omkring och utföra sina vanliga ärenden, vilket komplicerar ens rånplaner ordentligt. Men skulle man råka köra rätt in i en dubbeldäckare kan man i alla fall fly från polisen genom att lägga benen på ryggen och gömma sig i valfri byggnad. Det är verkligen extremt ambitiöst arbete och vi hoppas att SCEE kommer lyckas med det. ■

Pete Wilton

Londons gängsters lär bli glada. Det är så autentiskt detaljerat att man kan planera sina egna rån.

Till fots



Åksjuk? I *The Getaway* går det att utforska gatorna till fots. Man kan mingla med fotgängare, gå omkring och leta bilar att stjäla, följa efter folk genom kända shoppingdistrikt och till och med gå in i byggnader. Men se till att inte gå mot röd gubbe...

HANDLINGEN I THE GETAWAY SKRIVS AV PROFESSIONELLA MANUSFÖRFATTARE FÖRARNAS ANSIKTEN SYNS GENOM VINDRUTORNA DET LÄR LEDA TILL MYCKET SKRAPX DET ÄR LONDON FRÅN SOHO TILL TOWER BRIDGE

För realistiskt? Bilarna skiner som om de alltid är nytvättade.

Precis som i tidigare *Gran Turismo*-spel finns det gott om rallybilar.

FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- GENRE
- SÄRSKILDA INSLAG
- RELEASEDATUM
- HEMSIDA

Gran Turismo3

INTE RIKTIGT EN UPPFÖLJARE, MEN DET GLITTRAR

Att döma av det våra spioner sagt efter att ha spelat *Gran Turismo 3* (tidigare *Gran Turismo 2000*) verkar det bli den bästa delen hittills i den framgångsrika serien. Denna gång finns det dessutom en Emotion Engine som ger motorn lite fart.

Precis som man kunde tro börjar spelet bli riktigt snyggt. Bilarna ser mer ut som foton än några vi sett tidigare och de åker omkring på banorna på ett mycket verkligt sätt.

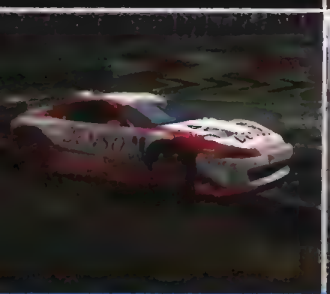
Bakgrunderna ser också bra ut och ljuset är riktigt snyggt. Det är bara att se och njuta när solstrålarna skiner genom trädgrenarna.

SOLEN VÄRMER

Vad viktigare är så påverkar ljuset verkligen landskapets utseende och känsla. När solen dyker upp bakom ett avlägset berg känns det som att hela platsen värms upp.

Fysiken, när man bromsar häftigt eller tar kurvorna dåligt, är mycket övertygande. Hjulen låser sig och, trots att man gör helt desperata försök glider man rakt in i skyddsbarriären. Denna realism står i stark kontrast till andra spel, där bilen slirar hopplöst som om man körde i en ishockeyrink.

Allt detta hjälper till att betona hur viktig skickligheten är i *GT3*, vilket är tydligt redan i detta tidiga skede. Man märker att det är minst lika viktigt att välja sin egen väg och invänta motståndarens handlingar som att ha råstyrka och snabbhet. Tar man en kurva helt fel är det



Läckra Porschemodeller ger spelet en lite lyxig touch.

Solsken. De varma ljuseffekterna gör det härligt att köra.

ÄNDÅ ORDENTLIGT OM *GRAN TURISMO 3*

nästan omöjligt att inte köra av vägen.

Bilarna verkar kanske vara lite väl robusta i detta skede – förhoppningsvis kommer tillbucklade karosser och andra kollisionsskador att läggas till senare. De behövs för att öka känslan av fara och få en att känna som om man verkligen har kört in i ett hinder i 220 km/h.

FART OCH STYRKA

Fordonen varierar ordentligt när det gäller styrning, hastighet och acceleration, så att man verkligen känner hur jobbigt det är att försöka pressa en Mini uppför en brant backe. Realismen sträcker sig också till en särskild typ av motor för varje bil. Banorna har inte konfirmerats än, men en del känns igen från tidigare delar i serien. De blåsiga gatorna i Seattle visar på variationen av bakgrunderna, så är man inte intresserad av racing kan man ändå njuta av ett par trevliga åkturer. Rom finns också där, med ett imponerande Colosseum – kanske ett tecken på att vi har många kända platser att vänta oss.

Precis som Sony har sagt, känns spelet som en upphottad version av *Gran Turismo 2*, snarare än en riktig uppföljare. Att döma av det vi sett har Polyphony inte mycket kvar att lära om PlayStation2 innan de kan börja med nästa del. Vi återkommer med mer information så snart vi kan. ■

Lee Hall

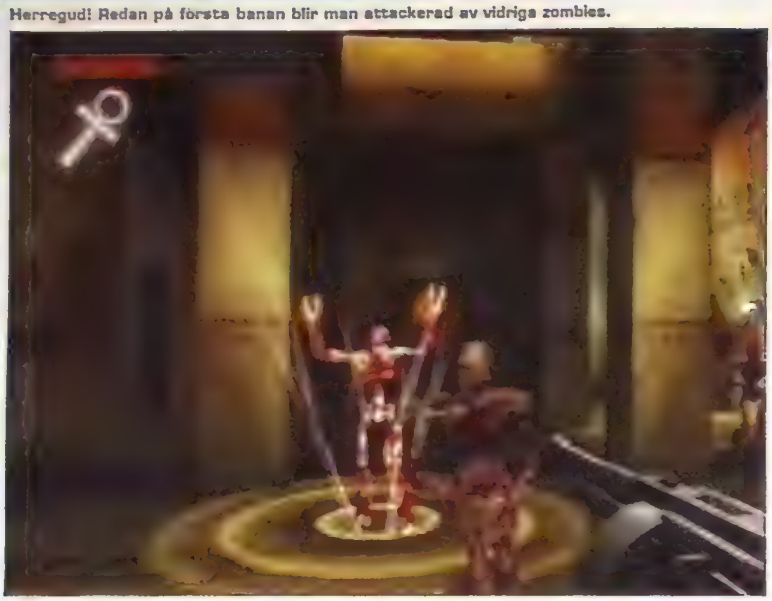
Böj kofångaren

Knogarna vitnar när man tar kurvorna, eftersom det är då de extremt aggressiva bilarna, som styrs av artificiell intelligens, försöker ta övertaget. Klungan närmar sig och varje förarpersonlighet väljer sin väg. Att följa sin egen väg och sina instinkter är extremt viktigt om man vill hamna på en bra placering.

Kör Le Mans och slåss om ännu en trofé.

HÖRDE MAN BARA BILEN BAKOM ■ I PLANERNA FÖR UPPFÖLJAREN TILL *GRAN TURISMO 3* INGÅR MÖJLIGHETEN ATT KUNNA LADDA NER ALLA BILAR SOM VARIT MED I SERIEN OCH KÖRA MED DEM

Herregud! Redan på första banan blir man attackerad av vidriga zombies.



När man skjuter med ett tyngre vapen kommer det rök i luften en liten stund.

TIMESPLITTERS

Från personerna bakom *Golden Eye* kommer nu ett *Quake*-liknande blast 'em up för flera spelare. *Timesplitters* är definitivt en titel man bör införskaffa när man väl fått tag på en *PlayStation2*.

Timesplitters är en ful och ond utomjordisk ras med förmågan att färdas fram och tillbaka i den fjärde dimensionen. Så man slåss med dem under tre olika tidsperioder: 1935-55, 1985-2000 och 2015-35. Samtidigt ser inte de 60 spelbara karaktärerna, heller ut att vara av denna värld. De är tagna från alla tre eror, har fåniga namn och påminner om allt från *Starship Troopers* (Sebastian Photon och Chastity Detroit) till karaktärer från 70-talets polisserier.

Arcade Mode för flera spelare erbjuder ett val mellan Deathmatch (döda alla), Bag Tag (håll i en symbol så länge som möjligt), Knockout och Capture The Bag (båda är lagspel). Det hela är ganska enkelt: man väljer karaktärer, platser och antal fiender. Sedan traskar man omkring och skjuter på allt som rör sig, tills man fått alla poäng eller fångat allting. Det finns möjlighet att förändra och fixa till banorna och man kan även konstruera hela arenor med åtta våningar.

Att spela själv kommer i andra hand, efter alla funktioner för flera spelare, men det går ändå mycket snabbt och ser väldigt snyggt ut. Man har som uppdrag att rädda världen innan alla *Timesplitters* förändrar mänsklighetens förflutna, bortom all räddning. Det innebär att man på varje bana måste döda alla motståndare, få tag på ett föremål och ta med det tillbaka till början. Svårare än så är det inte. (Om man inte spelar på Hard, förstås.) Den största anledningen till att göra allt det här är att man kan få fram nya karaktärer och miljöer för flerspelarlägena.

> "Det är enkelt... man traskar omkring och skjuter på allt som rör sig"

Timesplitters är en god introduktion till alla de omtalade förbättringarna i de analoga spakarna. Smidiga rörelser, snygga arenor och extremt explosiv action – allt bidrar till att göra spelet till ett måste. Bra jobbat, Free Radical. ■ **Nick Ellis**

BETYG

Official UK PlayStation Magazine

GRAFIK	8
SPELBARHET	9
LIVSLÄNGD	9
TOTALT	9 AV 10

■ UTGIVARE: **Eidos Interactive** ■ UTVECKLARE: **Free Radical Design** ■ RELEASEDATUM: **Ute nu** ■ GENRE: **Shoot 'em up** ■ DISTRIBUTÖR: **Egmont** ■ ANTAL SPELARE: **1–4**

Det går ut på att hugga, hacka och skära, om och om igen.

Historisk exakthet är bra, men inte livsviktigt. Kolla in denna häftiga specialattack.

DYNASTY WARRIORS 2

Tror du att du var en odödlig krigarkung i ett tidigare liv? Då är det bäst att söka medicinsk hjälp. Men har man alltid velat visa vad man går för i uråldriga strider, genom att dräpa de som tvivlar på ens heroiska meriter, bör man gilla *Dynasty Warriors 2*.

Man försöker återförena det gamla Kinas tre kungariken, det är all historia du behöver. Det är bara att välja en hjälte och kasta sig rakt in spelets action. Mängder av fiendesoldater springer mot dig från dimman. Det gäller plötsligt att börja trycka på ▢, och ibland på ◯, för att slå ner motståndarna. Bortsett från det förvirrande minnessparandet är *Dynasty Warriors 2* ett teknisk kraftprov, med hela legioner som ger sig på varandra. Du kan springa, hoppa och attackera i alla riktningar, även om det förstås är en dålig idé att springa rakt in i en fiendetrupp. Elitsoldaterna går rakt på din strupe medan deras underordnade upprepade gånger hugger mot dina knäskålar.

Du spelar själv en lönnmördarliknande roll. Mestadels håller man sig till sin trupp och springer ibland ut för att hugga ner någon med högre rank än kapten, så att fienden blir utan ledare och därmed sårbara. Höjdpunkten i dessa massmord måste vara att stjäla en fiendekaptens häst och ohämmat galoppera rätt in i den stormiga, bittra kampen.

"Ett teknisk kraftprov, med hela legioner som ger sig på varandra"

När det värsta suget efter blod har lagt sig visar sig striderna dock vara lite av en besvikelse. Det finns en karta i början av alla fem banor, men du har ingen kontroll över sina styrkors spridning. På fältet är valmöjligheterna lika begränsade: det finns inget ihopsamlande kommando eller ordersystem och de enda soldaterna som med all säkerhet följer dig är ett par livvakter. Trupperna verkar ofta bara vimsa omkring utan något mål. Man kan blockera och strafa med ◫, men huggandet med ▢, som upprepas konstant under de 40 minuter det tar att klara en bana, blir tröttsamt – särskilt när döden leder till att man får börja om från början igen. Det är tekniskt smart och ganska roligt, men det lever aldrig upp till sin potential. ■

Pete Wilton

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

GRAFIK	6
SPELBARHET	6
LIVSLÄNGD	6
TOTALT	6 AV 10

■ UTGIVARE: **Midas** ■ UTVECKLARE: **Koei** ■ RELEASEDATUM: **Ute nu** ■ GENRE: **Beat 'em up** ■ DISTRIBUTÖR: **Uppgift saknas** ■ ANTAL SPELARE: **1**

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Det är ett boxningsspel. I Arcade Mode väljer man en kämpe och slår sig fram på rankingen; i Championship väljer man en mindre utvecklad kämpe och tar honom genom träningar och matcher om olika priser. Varje karaktär kan utföra de vanliga slagen och blockeringarna och har kombinationer och starka attacker. Med dem kan man få fram Rumblemataren och då göra enormt starka slag.

Det är humorn som ger en kick. Varje boxare är en fänig stereotyp av ett eller annat snitt (stor och tjock italienare med Brooklyndialekt, afroamerikan som kan tugget, stenhård osteuropé, etcetera) med en individuell mängd olika retsamma röreiser, som battrar på Rumblemataren. Matcherna är enkelt utförda, fartfyllda, brutala och ofta väldigt roliga. De dåliga nyheterna är att erfarna pugilister som spelat de gamla *Punch Out-* och *Tekken*-spelen snabbt kommer lära sig varje boxares 'system' (kombinationerna som, om de utförs upprepade gånger, tar en till toppen).

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 är nästan lika roligt som originalet – om än snyggare. Det är tillräckligt framfusigt och vänstervridet för att få dig att sitta och slåss i ett par dagar, men är inte alls tillräckligt rent eller langlivat för att räcka någon längre tid. ■ **Andy Lowe**

En jätte. Basketstjärnan Shaquille O'Neil får smaka.

BETYG			
PlayStation	GRAFIK:	Känns som om man sett allt tidigare	6
	SPELBARHET:	Slagen sitter där de ska	6
	LIVSLÄNGD:	Man kan träna upp sin boxare till att bli proffs	6

TOTALT
Ett ganska bra arkadliknande beat 'em up med gott om humor och saker att få fram.

6 AV 10

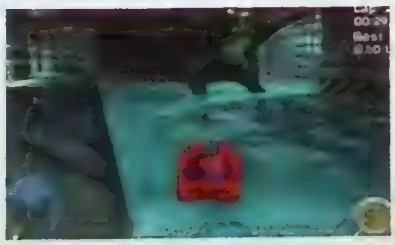
UTGIVARE: **Midway** ■ UTVECKLARE: **Midway** ■ RELEASEDATUM: **Ute nu** ■ GENRE: **Sport** ■ DISTRIBUTÖR: **Konami** ■ ANTAL SPELARE: **1–4**

RC REVENGE PRO

Varje ny konsol får dras med ett par halvtaskiga spel i början. På PlayStation2 är det *RC Revenge Pro* som står för denna tradition. Det är i grund och botten ett tredimensionellt racingspel, med spelare som styr en av många radiostyrda bilar runt en serie med trevarvslopp. Det finns inga som helst överraskningar.

Dragsters, F1-bilar och Jeepar utformar en klichéartad line-up med fordon. Man kör på ett urval av banor, baserade på så otroligt välanvända idéer som pirater, hemsökta hus, tecknade filmer och rymden och man kan få vapen som målsökande missiler, skoldar och laser. Inte en enda originell idé dyker upp i hela spelet.

Acclaim verkar inte ha haft någon som helst ambition eller uppfinningsrikedom överhuvudtaget. Själva körningen är av simplaste sort, med bilar som åker omkring på de lutande banorna och ibland kör på de gömda fällorna, utan någon som helst känsla av spänning. Spelkontrollen är robust och okomplicerad. Grafiken är snabb, men aldrig imponerande. Men det är framförallt det faktum att spelmakarna inte kan knyta ihop de element som använts tusentals gånger tidigare som gör *RC Revenge Pro* så dåligt. ■ **Steve Merrett**



Tråkigt. Det finns mängder av tidsfördriv som är roligare än *RC Revenge Pro*.

BETYG			
PlayStation	GRAFIK:	Flytev på bra, men rörigt	4
	SPELBARHET:	Hopplöst svårt att hitta vall	3
	LIVSLÄNGD:	En del hemligheter, men man trottnar snart	3

TOTALT
Uråldrigt i alla avseenden, med fler klichéer än något annat racingspel

4 AV 10

■ UTGIVARE: **Acclaim** ■ UTVECKLARE: **Acclaim** ■ RELEASEDATUM: **Ute nu** ■ GENRE: **Ute nu** ■ DISTRIBUTÖR: **Racing** ■ ANTAL SPELARE: **1–2**

MADDEN 2001

Wide Receivern springer mot mållinjen. En enorm forsvarare attackerar honom med ett stenhårt slag i bröstet. Han kastas illamående till marken och, medan man av empati vrider sig av smärta, bärs han av planen på bår. Det är *Madden 2001* på PlayStation2 i ett nötskal.

Det ser så bra ut att man lär slösa en hel del tid på att se reprisema. Det är då man verkligen uppskattar den precisa fysiken. Spelet både ser ut och känns som det vore verkligt.

Det är helt avgörande för *Madden 2000:s* betyg om spelbarheten lätt kan uppskattas av riktiga nybörjare, eller till och med cyniker. Istället för förvirrande diagram när man väljer en taktik visas det bara en bild på planen och spelarna, där man väljer vem som ska få bollen. Man kan till och med få hjälp med att kasta och fånga, i Easy Play Mode.

Madden Challenges erbjuder utmaningar i matcher för en spelare: kasta en 30 yards-passning, gör mer än 21 poäng, och så vidare, för att tjäna ihop fusk. Men det är i flerspelarlaget som *Madden* alltid varit roligast. Det finns massor av extra små rörelser – man kan alternera typen av passning under en down och dra fördel av tryckkänsliga tacklingar. Presentationen är som vanligt lacker, med Mr Madden som tjatar ovanför hjälpsamma menyer. Det är bara att ta en kall, slappna av och njuta. ■

Lee Hall

Fantastisk grafik. Även närbilderna är grymt snygga.

BETYG – Svenska PlayStation Magasinet

GRAFIK:	Enorm detaljrikedom och smidiga animationer
SPELBARHET:	Precis vad alla som gillar genren vill ha
LIVSLÄNGD:	Håller i tid och evighet

TOTALT: Amerikansk fotboll är egentligen inte en särskilt rolig sport men detta är ett mycket bra TV-spel.

9 AV 10

UTGIVARE: **Electronic Arts** ■ UTVECKLARE: **Electronic Arts** ■ RELEASEDATUM: **Ute nu** ■ GENRE: **Sport** ■ DISTRIBUTÖR: **Electronic Arts** ■ ANTAL SPELARE: **1–2**

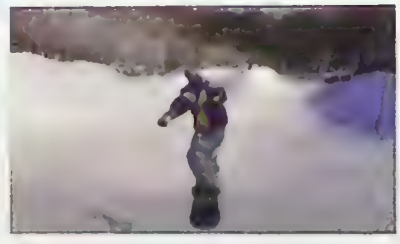
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING

Att det är halt kanske inte är så kul när man ska gå ut med hunden, men det är jättebra när det modellerats på rätt sätt i ett snowboardspel. Som tur är har *ESPN Winter X Games Snowboarding* lyckats med det. Sorgligt nog är det inte särskilt lyckat i övrigt.

Formatet är välkänt. Ta ett antal kända (?) utövare av ett par extrema sporter, lägg till ett par tävlingsmoment och samla ihop några backar och half-pipes där man kan utföra sina trick. *ESPN Winter X Games Snowboarding* är betydligt mer realistiskt än den osannolika *Cool Boarders*-serien. Man måste bygga upp energi för att få fart i half-pipen eller för att glida upp på höga hinder. Och när man ska landa gör man det manuellt istället för att bara trycka på en knapp.

På två viktiga punkter dyker det tyvärr upp problem. För det första finns det inte tillräckligt med variation i strukturen och känslan av löst pulver istället för tjock is: backarna blir alldeles för lika varandra. För det andra är rörelserna i luften alldeles för långsamma, vilket är extremt enerverande när man försöker göra en half-twist eller en flip. Det är ett kompetent och snyggt snowboardspel, som misslyckas helt med att göra åkandet nerför höga berg så spännande som det borde vara. ■

Pete Wilton



Långsamt. Att flyga genom luften så här tar mycket längre tid än det borde.

BETYG – Svenska PlayStation Magasinet

GRAFIK:	Visst är det snyggt, men stelt och avsaknad av flyt
SPELBARHET:	Ganska medioker spelkontroll
LIVSLÄNGD:	Det finns en del hemligheter

TOTALT: Ett medioker spel. För långsamt och för klumpigt. Snyggt men för många brister.

6 AV 10

UTGIVARE: **Konami** ■ UTVECKLARE: **Konami** ■ RELEASEDATUM: **Januari** ■ GENRE: **Sport** ■ DISTRIBUTÖR: **Konami** ■ ANTAL SPELARE: **1–2**

SPELLISTOR

Vi kan i detta nummer presentera en ny releasesida. Från och med nästa nummer, så kommer vi dessutom att ha med PlayStation2-releaser.

DECEMBER

DATUM	TITEL	DISTRIBUTÖR	FORMAT
Ute nu	Alien Resurrection	EA Nordic	PS
Ute nu	X Squad	EA Nordic	PS2
Ute nu	ESPN International Track & Field	Konami	PS2
Ute nu	ISS 2000	Konami	PS
Ute nu	The Grinch	Konami	PS
Ute nu	Eternal Ring	Ubi Soft	PS2
Ute nu	Rayman Revolution	Ubi Soft	PS2
Ute nu	Disney's Donald Duck – Quack Attack	Ubi Soft	PS2
Ute nu	Tiger Woods PGA Tour 2001	EA Nordic	PS
Ute nu	Rainbow Six	Ubi Soft	PS
Ute nu	Dinosaur	Ubi Soft	PS2
Ute nu	Woody Woodpecker Racing	Konami	PS
Ute nu	Harvest Moon	Egmont	PS
Ute nu	Ducati World	K.E. Media	PS
Ute nu	Surfing H30	K.E. Media	PS2
Ute nu	102 Dalmations: Puppet to the Rescue	Egmont	PS
Ute nu	Vanishing Point	K.E. Media	PS
Ute nu	Legend of the Dragoon	Egmont	PS
Ute nu	Alladin	Egmont	PS
Ute nu	Dead or Alive 2	Egmont	PS2
Ute nu	007 Racing	EA Nordic	PS
Ute nu	The Mummy	Konami	PS
Ute nu	Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	PS
Ute nu	Theme Park World	EA Nordic	PS2
Ute nu	F1 World Grand Prix 2000	Egmont	PS
Ute nu	Kessen	EA Nordic	PS2

JANUARI

DATUM	TITEL	DISTRIBUTÖR	FORMAT
Ej satt	ESPN Winter X-Games Snowboarding	Konami	PS2
Ej satt	Dancing Stage Euro Mix	Konami	PS
Ute nu	Spyro 2, Platinum	Egmont	PS
Ute nu	Lion King 2	Vision Park Distribution	PS
Ute nu	Ultimate Fighting Championship	Ubi Soft	PS
Ute nu	Mortimer the Chicken	Ubi Soft	PS
Ute nu	Dragon Seek	Ubi Soft	PS
Ute nu	Armored Core 2	Ubi Soft	PS2
12	HBO Boxing	KE Media	PS
12	McGrath vs Pastrana Freestyle Mc Cross	KE Media	PS
12	Pool Masters	KE Media	PS2
17	Legend of Dragoon	Egmont	PS
18	Driving Emotion Type-S	EA Nordic	PS2
19	Sky Surfer	Vision Park Distribution	PS2
19	Stunt GP	Vision Park Distribution	PS2
22	Exhibition of Speed	Vision Park Distribution	PS2
22	Gun Griffin Blaze	Vision Park Distribution	PS2
22	Slipheed	Vision Park Distribution	PS2
24	ESL Classic Squads	Vision Park Distribution	PS
25	Hello Kitty's Cube Frenzy	Ubi Soft	PS
25	F1 Racing Championship	Ubi Soft	PS2
25	Evergrace	Ubi Soft	PS2
26	Kasparov	Vision Park Distribution	PS
26	LMA Manager 2001	Egmont	PS
26	Disney Buzz Lightyear Star Command	Vision Park Distribution	PS
26	Oni	KE Media	PS2
31	Championship Surfer	Vision Park Distribution	PS

Listan var aktuell vid pressläggning, men tänk på att spel ofta försenas.

007 Racing, sidan 14.

WWF Smackdown 2, Sidan 46.

Woody Woodpecker Racing, sidan 60

Dancing Stage, sidan 56

RECENSIONER

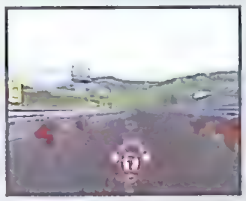
MÅNADENS SPEL

WWF Smackdown 2.....46

"Det var inte förrän det första *WWF Smackdown* kom som wrestling blev riktigt kul."

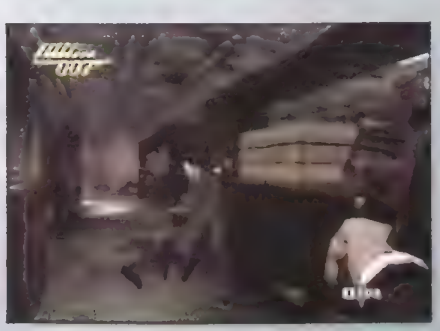
FIFA 2001

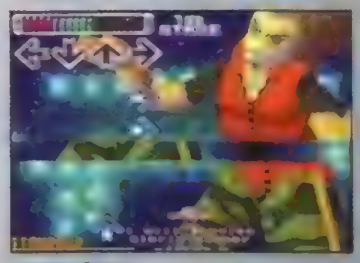
Knock Out Kings 2001


Ducati World

NHL 2001

The World Is Not Enough 40
FIFA 2001 44
WWF Smackdown 2 46
Star Wars Demolition 50
Crash Bash 52
Knockout Kings 2001 54
Dancing Stage 56
Chicken Run 57
Ducati World 58
MTV Snowboardning 59
Woody Woodpecker Racing 60
NHL 2001 61
Alex Ferguson's Player Manager 2000 62
Mille Miglia 63
Gerry Lopez Surf Riders 63
The Mummy 64
Disney's Dinosaurs 65
London Racer 65


The World Is Not Enough


Dancing Stage

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.

OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Se också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-760 10 01
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
K. E. MEDIA	08-445 50 50
KONAMI	08-428 87 90
NORDIC SOFTSALES	08-636 22 50
PAN INTERACTIVE PUBLISHING	08-769 86 50
UBI SOFT	08-555 361 20
VISION PARK DISTRIBUTION	08-449 85 00

BETYGSKALA

10 Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.

9 Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.

8 Väldigt bra. Ett måste för den som verkligen gillar spelgenren.

7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.

6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.

5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.

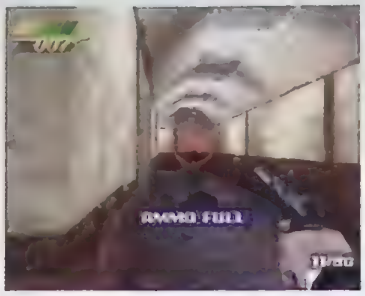
4 Undermålig på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.

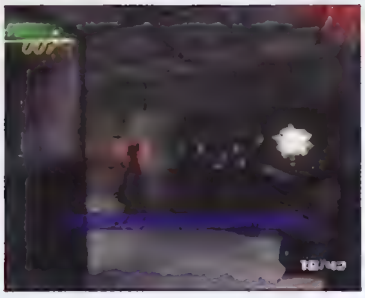
3 Genomusel. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.

2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.

1 Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

Akta de civila. Bond går fram som en ångvält mot skurkarna, men det gäller att se upp med civila. Dödar du en har du misslyckats med ditt uppdrag.





Hamnarbetare? Det är inte ofta man ser en hemlig agent jobba i hamnen. Vår hjälte tar sig dock snabbt fram genom hamnkvarteren.

HÄR KOMMER BOND I ETT NYTT ÄVENTYR

The World Is Not Enough

I sann Bond-anda inleds spelet meden maffig actionsekvens

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Black Ops
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1

Bland spel som baserats på filmer har vi genom åren haft både riktiga höjdare och kalkoner. Mestadels kalkoner tyvärr. När man ska göra spel av någon stor Hollywoodfilm är problemet ofta att spelet baseras på en actionsekvens ur filmen och därför går miste om filmens handling och dramatik. Trots att man försöker så gott man kan med videosekvenser, så har man oftast inte lyckats särskilt bra.

Detta är naturligtvis inte första gången Bond förekommit i ett spel. Även bland Bond-spelen finns det både succéer som *GoldenEye* till Nintendo 64 och lågvattenmärken som Black Ops eget *Tomorrow Never Dies*.

Den lösning man använde i *GoldenEye*, att låta dig se handlingen genom Bonds ögon, är kanske den som är bäst. I *The World Is Not Enough* har även Black Ops valt att gå på den linjen, efter fiaskot med *Tomorrow Never Dies*.

I sann Bond-anda inleds spelet med en maffig actionsekvens. Bond infiltrerar en spansk bank för att få upplysningar om mordet på en av de andra dubbelnollorna. MI6 har informerat dig om att säkerheten är dålig i lobbyn och att du nog kan ta dig in utan att bli upptäckt. Det går förstås inte riktigt som man tänkt sig. Det ger an tonen även till resten av spelet. Det är inte särskilt mycket smygande, utan snarare ett gammalt hederligt skjutarspel. Kort sagt – sikta och skjut. Oftast leder försök att smälta in i omgivningen till att du upptäcks och dödas. Detta är inte något större problem på de första banorna. Du har massor av vapen till ditt förfogande och det långsamma sättet att byta vapen, som gör att James får ett annat kottsår, är inte heller något problem. När du jagar den som bombat MI6 längs South Bank i London och skjuter allt som kommer i din väg känns det mer som Rambo än Bond. I slutet av andra banan använder du dig för första gången av en av de klassiska Bond prylarna – en krok som finns inbyggd i ett Omega armbandsur. Vad använder man den till? Jo, för att fånga in bombmannen när han försöker fly i en luftballong.

Från början var jag inte riktigt klar över hur detta skulle gå till. Hur mycket jag än tryckte på knapparna hände ingenting. Jag tvingades se hur ballongen seglade iväg och jag fick börja om från början av banan igen. Frustrerande. Efter ett tag kom jag på att man var tvungen att sikta på en liten röd panel på ett av repen.

Så långt är allt väl. Efter de två första banorna verkar *The World Is Not Enough* vara ett väldigt bra spel. Man märker några små defekter, men de är inte särskilt allvarliga. Längre fram i spelet blir de små bristerna större och hotar att förstöra hela spelet.

För det första så antyds det att det finns ett visst inslag av smygande och taktik i spelet, men banorna är inte alls anpassade för det. Det bästa exemplet är den femte banan, Night Watch. Här befinner vi oss hemma hos Elektra King. Bond ska, beväpnad med en bedövningspistol, bugga telefonerna och försöka hitta bevis. Det gäller förstås att vakterna inte upptäcker dig och slår larm. Då hamnar du i en eldstrid som du inte kommer levande ur. Även om man smyger

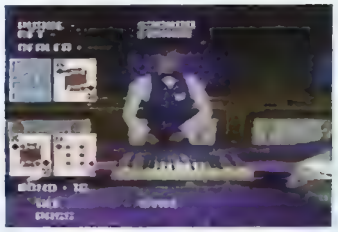
Churchill, [höger] Hänger på väggen. En av flera snygga bakgrunder som gör miljöerna realistiska, men ytan betyder inte allt här i världen.

Som vanligt är det gott om brudar. Det visar sig att Elektra King är hjärnan bakom hela planen, men det visste inte du.

HUR MAN...

BLIR RIK PÅ BLACK JACK

Du har 25 000 dollar och ditt mål är att komma upp till 100 000. Det finns två sätt att göra detta: att satsa 50 dollar i taget och sakta gå mot ditt mål, men då blir det inga stora pengar och du har lika stor risk att förlora. Då är du tvungen att börja om igen.



Därför rekommenderas att du satsar så mycket du kan varje gång och hoppas att du får ett par bra givar. Då kan du snabbt komma vidare till nästa bana och få lite action.

Du kommer naturligtvis att bli pank de flesta gångerna, men efter ett tag kommer du förbi den här idiotiska banan.

likt en katt och använder sin bedövningspistol är det omöjligt att undvika att bli upptäckt. När man sövt en vakt vaknar han till efter ett par sekunder och slår larm. I min frustration slog jag till en vakt istället, varpå han dog och försvann ur spelet. Jaha, det är så man gör! Man går helt enkelt runt och klubbar ner alla vakterna. Det är kraft och inte tanke som behövs för att klara banan. Det är väl okej, men varför antyds det man då att smyga är den rätta strategin?

En annan brist som man märker redan på andra banan är att systemet för inventarier är alldeles för långsamt. Spela banan Cold Reception så förstår du. Här tar sig Bond nerför ett berg samtidigt som han ska skjuta prickskyttar och maskingevärsskyttar som flyger förbi. På de tidigare banorna är det stora urvalet av vapen bara en bonus, men här blir det snarare ett hinder, eftersom det tar alldeles för lång tid att välja rätt vapen. När du fått en av fienderna i sikte tar det så lång tid att bläddra i inventarielistan att de hinner undan. I den här typen av spel är det livsviktigt att man kan byta vapen snabbt, men det kan man inte i *The World Is Not Enough*.

Som om inte det skulle vara nog så känns spelet obalanserat också. Mest uppenbart är detta på banan City of Walkways där Bond ska skjuta ner ett par helikoptrar och rädda Jones Zukovsky. Detta är enkelt när man kommit på hur man gör och hela banan är enkel, tills man kommer till slutet. Där ställs du mot en ▶

Röd markning hjälper dig på traven i dina uppdrag. Den ger ledtrådar om vad man ska göra, men är ändå inte så uppenbara att de förstör spelet.

Skidåkning med stil. Här kommer Bond utför backen i sin smoking samtidigt som han skjuter de terrorister som kommer i hans väg.

när du är mitt i en våldsam eldstrid, känns det som man är lika

hel armé och det enda vapen du har att tillgå är en eldkastare. Det är klart att det i alla spel finns lätta och svåra delar, men det är riktigt tråkigt att gång på gång spela igenom delar som inte är utmanande alls för att komma fram till det svåra på slutet. De flesta av banorna i *The World Is Not Enough* är sådana, vilket är frustrerande för oss spelare. Lite mer tanke bakom speldesignen, tack.

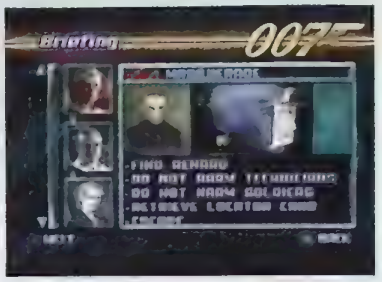
Det låter som *The World Is Not Enough* är ett riktigt skräpspel, eller hur? Konstigt nog är det inte så. Banorna i mitten av spelet har lika många brister som Bond har brudar och vissa banor förstår man inte alls varför de är med. Som till exempel King´s Ransom, där det gäller att från de $25 000 du har komma upp i $100 000 genom att vinna på Black Jack. Det är omotiverat att basera en hel bana kring ett spel som, trots allt handlar till större delen om tur. Som ett underspel hade det varit okej, men inte som en hel bana. Spelets slutbanor gör det dock värt att genomlida de mindre bra banorna. I slutbanorna är det frågan om ren action igen och det blir faktiskt riktigt spännande.

Handlingen tätnar och Bond jagar den gamle "jungle"hjälten Goldie nere i tunnelbanan, samtidigt som han ska rädda civila och desarmera bomber på vägen. Sedan gäller det att hitta M, hitta nycklar och öppna dörrar. Hela tiden har du förstås fiender efter dig. De som kastar bomber mot dig är jobbiga, men de kommer du till rätta med genom att helt sonika kasta tillbaka bomberna. På slutet ska du få tag på Elektra King och sedan Renard innan han kan spränga sin kärnvapenspets. Här på sista banan kommer äntligen både strategi och skjutande till nytta. Här känner man sig verkligen som Bond när man kämpar sig igenom den plutonium läckande ubåten för att sedan ta sig an Renard innan han hinner skjuta iväg stridspetsen. Riktigt hög klass, spännande och en skön avslutning på ett annars halvdant spel.

Även om spelet, som sagt, har sina brister är det ändå värt att spela igenom. Det finns massor av vapen och diverse prylar, filmsekvenserna är bra och ibland, när du är mitt i en våldsam eldstrid, känns det som man är lika reaktionssnabb som superspionen själv.

Tyvärr så är reaktionssnabbhet det enda som krävs av dig. Lite mer av strategi och tanke hade varit välkommet. Att ban-

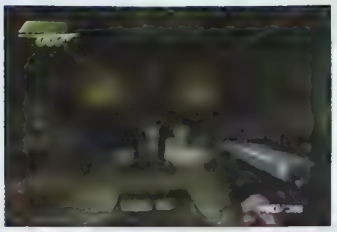
Nu är det bevisat. Mobiltelefoner är farliga. Se bara hur skurkarna segnar ner när Bond ger dem en elchock med sin specialbyggda nalle.



Sikta och skjut. Dina motståndare dör med en kuslig realism.

HUR MAN...

FIXAR RYSSARNA



Här befinner du dig i ett av Zukovs tillhåll tillsammans med Christmas Jones. Ditt uppdrag är att oskadliggöra några terrorister och ett par helikoptrar. Steg ett: Ta dig ut ur rummet och ut på balkongen.

När fienderna kommer nedför trappan, vänta tills de börjar klättra upp igen. När de kommit upp till toppen är det bara att skjuta dem, en och en.

Fortsätt tills du inte ser några fler gevärspipor peka fram runt hörnet. Sedan ska du ta dig uppåt och ta itu med helikoptrarna. Detta gör du med ditt raketgevär som är förklätt till videokamera. Efteråt följer du den gula skylten som visar dig din flyktväg.

reaktionssnabb som superspionen själv.

designen och uppdragen inte är särskilt komplexa gör att man saknar det där lilla extra som finns i *Syphon Filter* eller *Medal Of Honour*. De försök som görs i spelet till mer komplexa banor slutar med ett magplask.

The World Is Not Enough är ett bra skjutarspel som fått en alltför fånig och överarbetad yta i jakten på att försöka bli mer sofistikerad. Låt er inte luras av det den är, precis som Elektra King, inte vad den verkar vara. Tveka inte att skjuta, du har trots allt rätt att döda. ■

Dan Mayers

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

Fortsatt nazistslakt som alla har väntat på. Stämningsfull, detaljerad, bra kontroll med en imponerande intensitet.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Lika smidig som James är med damerna	8
SPELBARHET:	Bra actionsekvenser, men kasinot är skandal	6
LIVSLÄNGD:	Två dagars konstant spelande ungefär	5

TOTALT
Ett bra skjutarspel som tyvärr avbryts av dåliga försöka att variera spelidén. Resultatet blir ett brokigt spel som inte lever upp till det stora namnet och hypen.

6 AV 10

Att göra mål är fortfarande otroligt lätt. Vill man ha lite utmaning får man välja svårighetsgraden World Class.

DEN SISTA DELEN PÅ PLAYSTATION I DEN MYCKET KRITISERADE LÅNGKÖRAREN

FIFA 2001

Förflyttningen från den tidigare besattheten av utseende har

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1–4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ISS PRO EVOLUTION

Hur man gör ett bra fotbollspel (utan att försöka cirka 20 gånger).

Så ska då *FIFA* slutligen kasta in sin PlayStation-handduk. Är man lite cynisk skulle man kunna hävda att serien dog efter *World Cup 98*-spelet, att spelen som kom efteråt bara ägnade sig åt att uppdatera lagens dräkter, istället för den uttjatade spelstilen. Men det verkar som om Electronic Arts valt att avsluta kapitlet med ett spel som ser ganska annorlunda ut. Mer imponerande än de nya dräkterna och skorna är sättet som det utvecklats till ett snabbare spel med betydligt bättre flyt. Även om det fortfarande är ganska enkelt har det en rasande och njutbar fart.

Den tydligaste förändringen i *FIFA 2001* är de distanserade kameravinklarna. Spelarna är bara hälften så stora som i de tidigare spelen, så att man får en betydligt bättre översikt över planen. Namnen på spelarna dyker också upp när de får bollen eller ger sig in i spelet, vilket är smidigt. Det fungerar extra bra tillsammans med de *FIFA*-trogna kommentatorerna John Motson och Mark Lawrenson. Men grafiken var årligt talat aldrig *FIFA*:s problem. Att känna igen Michael Owen och Alan Shearer när de sprang omkring på planen var en av höjdpunkterna i *FIFA 2000* och det lyfte fram det faktum att man kunde leda sitt favoritlag till vinst. Genom att ta bort dem läggs fokus istället på *FIFA 2001*:s spelbarhet. I vanliga fall skulle spelet ha förlorat på det, men någonting intressant har hänt i den sista delen av serien.

Flytten bort från den tidigare besattheten av utseende har resulterat i att matcherna fått ett mycket bättre flyt. Det är fortfarande den typiska *FIFA*-stilen med extrem enkelhet, men den lätta blandningen av passningsspel, crossbollar och skott fungerar bra med det nya, stora perspektivet. Electronic Arts har även förbättrat den artificiella intelligensen – mittfältarna irrar inte omkring och försvararna håller sina positioner – så *FIFA 2001*:s nya taktiska färdigheter och fartfyllda action bildar ett ganska bra arkadspel. Det tar bara minuter innan spelkontrollen satt sig i ryggmärgen. Man kan bygga upp överraskande intrikata anfall och dessutom kommer motståndarlagen, så länge man ignorerar den pinsamt lätta Amateur Level, erbjuda ganska tufft motstånd under säsongen.

Lika överraskande är hur bra de små spelarna rör sig. Axelknapparna används för att göra ett antal Maradona-liknande rörelser. Ett par finter kanske inte verkar särskilt viktiga med så små spelare, men när betoningen lagts på hastighet och action, blir dessa rörelser faktiskt mer användbara än i tidigare spel; de är perfekta för att ta sig genom ett försvar. Visst, det är lyx, men de fungerar åtminstone. Och det är hela poängen med *FIFA 2001*. Genom att lämna närbilder och väldetaljerade spelare bakom sig verkar Electronic Arts ha insett *FIFA*:s potential som ett arkadspel snarare än en riktig fotbollssimulator, som *ISS*. Tidigare tyngdes *FIFA* ner av för mycket grafik i bagaget, men detta spel är designat som ett simpelt fotbollsspel och är därför så mycket bättre. Det finns inga pretentioner som inneburit att spelbarheten kommit i andra hand, istället ser det ut som ett ytligt arkadorienterat fotbollsspel. Vilket det också är.

Kameravinkeln, som får spelarna att se mindre ut, är den viktigaste förändringen. Den innebär att man ser mer av planen, vilket bidrar till att spelet blir snabbare och mer arkadorienterat. Tänk så mycket man kan göra när man inte är besatt av snygg grafik.

Motståndarnas försvar lämnar hela tiden alldeles för många luckor.

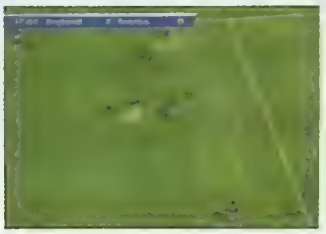
resulterat i ett mycket bättre flyt i spelet

FIFA 2001 är definitivt inte lika bra som *UEFA* och långt ifrån lika omfattande som *ISS Pro Evolution*. Men det är ändå underhållande. Kanske kommer det inte att hålla så länge, men ett tag i alla fall. Hastigheten (titta bara på den inkluderade vinkeln Tele för att se hur långsamma tidigare versioner var) och de enkla rörelserna utgör en god kombination för att skapa ett lättillgängligt fotbollsspel. Det gör inget att alla passningar alltid når sina mål och att tacklingarna är för lätta att utföra: allt är en del av ett spel som blir som roligast när man inte vill ha någonting krävande. Det är ironiskt att *FIFA*-serien lämnar PlayStation när den äntligen blivit bra, men det är bättre för serien att lämna oss med någonting bra. Nu blir det i alla fall inte ihågkommet som någonting mediokert och fantasilöst. ■

Steve Merrett

HUR MAN...

FINTAR BORT MOTSPELARNA



I *FIFA 2001* kan man använda sig av rörelser som kan få den stadigaste försvaren att tappa balansen.

Springer man mot straffområdet kommer två eller tre försvarare att börja närma sig. Man ska då flytta sin spelare mot dem och hålla inne springknappen.

När försvararen kommer fram trycker man på ⓛ eller ⓡ för att antingen snurra eller vrida sig. Det är mest effektivt att snurra, eftersom det gör det svårare för försvararen att blockera. Om man lyckas blir man ensam med målvakten.

Sedan ska man antingen skruva in bollen i krysset eller hålla utkik efter en lagkamrat och osjälviskt passa honom, så att han kan peta in bollen.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Liten, men perfekt utformad	7
SPELBARHET:	Enkel, underhållande arkadfotboll	7
LIVSLÄNGD:	Räcker inte så länge, men roligt att spela då och då	6

TOTALT

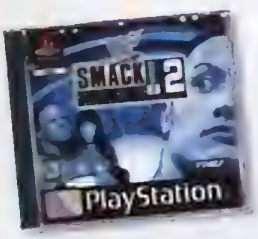
Genom att överge den flashiga grafiken har Electronic Arts gett nytt liv åt serien. Det är (väldigt) ytligt, men hastigheten och den enkla, arkadliknande stilen är bra. Riktigt roligt, ett litet tag.

7 AV 10

För fet: Scotty Too Hotty visar upp sina dansteg

Aj, aj, aj. Nya förbättrade kameravinklar gör att du riktigt kan se hur din motståndare lider. Som stackers Steve Blackman på bilden.

UPPFÖLJAREN SOM VISAR HUR MYCKET WRESTLINGSPELEN UTVECKLATS



WWF Smackdown 2

Det var inte förrän det första WWF Smackdown kom som

FAKTARUTA

UTGIVARE:	THQ
UTVECKLARE:	Jukes
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Beat 'em up
DISTRIBUTÖR:	KE Media
ANTAL SPELARE:	1–4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

WWF SMACKDOWN

Förfarande hästlängder före konkurrenterna i genren – förutom uppföljaren förstås.

Wrestling är en konstig sport, för att inte rent av säga stötande. Fullvuxna karlar iförda tajta spandexkläder som låtsas att de slåss. I USA kallar de det för "sports entertainment", men jag vet inte... Vad skulle ni tycka om alla fotbollsmatcher var uppgjorda och alla spelarna var halvnakna och inoljade. Nej tack! Konstigt nog känns wrestlingspel mer äkta än originalet.

Hur som helst så innehåller wrestlingspelens historia många misslyckanden. I många år misslyckades speltillverkarna med att återskapa den riktiga wrestlingens tveksamma spänning. Det var inte förrän *WWF Smackdown* kom som wrestling blev riktigt kul.

WWF Smackdown var helt enkelt i en klass för sig. Det var inte den felande länken mellan gamla och nya wrestlingspel, utan snarare som en besökare från en annan värld.

Med en så framgångsrik föregångare blir det naturligtvis svårt för *WWF Smackdown 2: Know Your Role*, som den fullständiga titeln är, att glänsa. Trots det så glänser det mer än en nyinoljad Hulk Hogan.

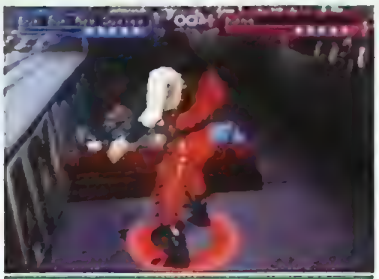
WWF Smackdown 2 är inte så annorlunda sin föregångare, men man har förbättrat de saker som behövde förbättras och även några som man trodde inte gick att förbättra. Vad som är ännu bättre är att man lagt till en hel del nya detaljer. Vissa är just bara små detaljer, medan andra förändrar spelet ordentligt till det bättre.

Om vi börjar med 50. Så många är brottarna du kan välja bland. Detta antal får till och med nya *Street Fighter* att se lite fattigt ut. Med finns gamla favoriter som The Rock, Mankind, Undertaker, Stone Cold Steve Austin med flera. Med finns även tjejerna: Tori, Stephanie McMahon, Lita och Hardcore Holly. Sen har vi dem med de löjliga namnen som Grandmaster Sexay, Mr. Ass, Buh-Buh Ray Dudley, Ken Shamrock, Val Venis och Scotty Too Hotty. Du kan till och med få in managers i ringen för att göra upp. Det kanske hade varit en idé för fler sportspel...

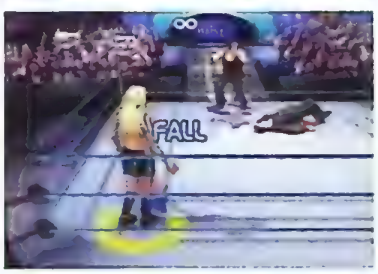
Trots det stora antalet brottare har man lyckats ge alla sina egna specialgrepp och rörelsemönster. Visst finns det grepp som liknar varandra en hel del, men det är ofrånkomligt med så många karaktärer. Att man kan se skillnad på dem genom rörelsemönstren är en stor prestation.

Sedan har man lagt till flera nya spelmöjligheter. Redan innan du tagit dig in i ringen finns det flera olika möjligheter att gå en match: du kan slåss i omklädningsrum, kontor, duschen, eller på restaurangen. När du väl klättrat över repen in i ringen kan du välja bland matcher som Hell In A Cell (du slåss i en bur som går att slå sönder), Table Match (det gäller att

Du din... När du har din motståndare där du vill ha dem är det bara att slå allt du orkar.

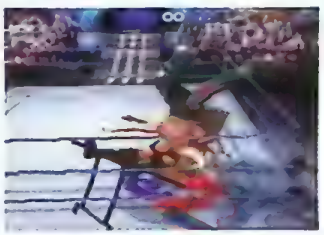


Jag är inte död an! Här gäller det att slå din motståndare tillräckligt för att du ska kunna få ner honom i kistan.



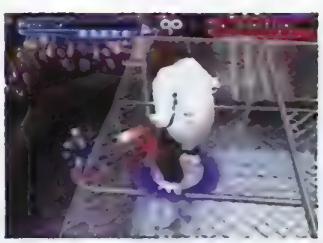
HUR MAN...

BROTTAS SOM EN GALNING



Wrestling är inte som vanlig brottning. Det är nästan mer likt vad man ser i tecknade filmer. Ser ni bordet ovanför? Det kan man antingen använda för att slå sin motståndare eller så kan man slänga honom på det (se ovan). Sedan kan det vara lämpligt med ett strypgrepp.

Trappstegen är en nyhet i *WWF Smackdown 2*. Trots storleken går den bra att använda som slagträ, men det bästa sättet att använda den är nog att kasta sig på sina motståndare från den.



Här har vi Hell In A Cell. Burarna går att riva sönder. Sedan kan du antingen använda delar av det för att slå din motståndare eller ta dig ut och springa omkring på taket och leka King Kong.

wrestling blev riktigt kul.

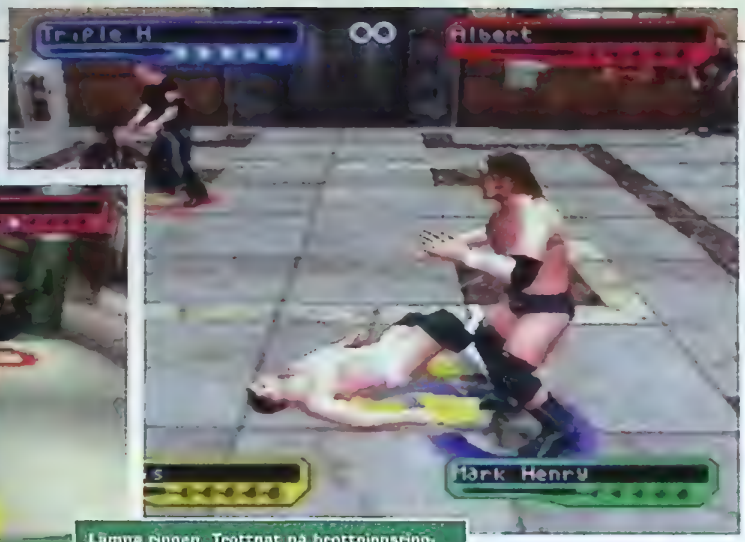
använda din motståndare för att slå sönder ett bord) eller den nya Ladder Match (brottarna använder trappstegar för att få extra höjd eller att slå varandra med). Förutom dessa finns även en variant som kallas Casket Match, där det gäller att slå din motståndare medvetslös och sedan få ner honom i kista. Charmigt värre!

Spelet har blivit snabbare också. Brottarna reagerar föredömligt snabbt på dina knapptryckningar. Det är nu mycket lättare att kasta sig ner från ringhörnan (eller trappstegen för den delen), samtidigt som tag team-delen förbättrats och innehåller fler grepp att använda när man är två mot en. Dessa inkluderar divebombing och även Dudley Brother´s Death Drop.

Som om inte det här skulle vara tillräckligt finns det en funktion för att skapa sin egen karaktär också. Denna funktion fanns även i förra delen, men nu är den betydligt bättre. Du kan nu bestämma många fler detaljer. Du kan skapa din egen manager och ditt eget stall av brottare där du kan välja bland de riktiga eller de du själv skapar. Om du vill har du även möjlighet att skapa ditt eget evenemang, för att sedan sända det på pay-per-view.

För dem som sedan vill ha något mer än de snabba matcherna finns även ett karriärläge där du kan ta din brottare genom wrestlingens händelsrika värld. Naturligtvis finns även ett flerspelarläge där upp till fyra spelare kan delta i någon av de ovan nämnda matchvarianterna.

Grafiken är kanske det område där *WWF Smackdown 2* inte klarar att bräcka sin föregångare. Inte för att den är dålig. Det är den inte, den är jättebra med snygga animationer och karak-



Lämna ringen. Trottnat på brottningsringen? Då kan du spoa din motståndare backstage istället.

Var det du? Vissa saker får man stå ut med om man ska bli mästare. Som att ha huvudet på riskabla ställen.

WWF Smackdown 2 är ett spektakulärt spel

färor som liknar sina förebilder. Den är bara inte mycket förbättrad, trots att man använt sig mer av full-motion video. Överaskande nog är ljudet lite av en besvikelse. Mycket av effekerna drunknar i ett ljudkaos.

WWF Smackdown 2 är trots detta ett spektakulärt spel och en mycket värdig uppföljare. Om man tittar på livslängd kan det inte vara många spel som kommer i närheten och det slår antagligen rekord i antal spelmöjligheter. Även om du tog bort alla extra detaljer och valmöjligheter så är *WWF Smackdown 2* ändå det bästa wrestlingspelet. Ni wrestlingfans därute vet vad det handlar om. Ni andra kanske skulle olja in er, hoppa in i ringen och testa. ■

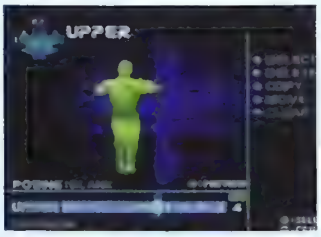
Paul Rose

Det där är mot reglerna. Ibland kan det se ut som brottarna håller på med rent perversa aktiviteter.

HUR MAN...

SKAPAR SIN EGEN STIL

Imagen är som ni vet viktig i wrestling. I *WWF Smackdown 2* kan du själv hitta på sätt att psyka dina motståndare.



Med den här funktionen kan du själv skräddarsy rörelser som förhoppningvis irriterar dina motståndare ordentligt. Som du kan se är det uppdelat mellan rörelser för din brottares över- och underkropp.

Sedan kan du, precis som när du mixar musik, kombinera de olika rörelserna och förhoppnings vis få det att se bättre än vad jag gjorde här ovanför.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Animationerna är kanon och brottarna är realistiska	8
SPELBARHET:	Nästan för mycket	8
LIVSLÄNGD:	Ett mycket välmatat spel	8

TOTALT
Mer än bara det bästa wrestlingspelet. Föregångaren lyfte wrestlinggenren till en ny nivå, uppföljaren kvalar in som ett av riktigt stora PlayStation-spelen.

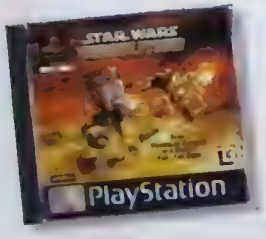
8 AV 10

PS one™
anywhere

Scout Walkers är, som vi vet, sårbara för små farliga varelser, men förhoppningsvis inte lika känsliga mot regn.

En Landspeeder är kanske inte det bästa valet i snöstormen på Hoth.

VI HAR DÅLIGA FÖRANINGAR OM DET HÄR...



Star Wars Demolition

Det hela är inte särskilt komplicerat. Du kör omkring och försö-

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Lucas Arts
UTVECKLARE:	Luxoflex
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Shoot 'em up
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

VIGALANTE 8

Vi tycker det är ett av de bästa skjutarspelen till PlayStation

Om man ska vara ärlig måste man väl säga att det inte kommit något riktigt bra *Star Wars*-spel ännu. *Jedi Power Battles* gjorde ingen glad och *Masters of Teras Kasi* var bara en ursäkt får att låta prinsessan Leia sparka in skallen på Darth Vader. Faktum är att de flesta *Star Wars*-spel så här långt varit rent usla eller på sin höjd medelmåttiga.

Det fina med *Star Wars Demolition* är att det inte försöker återskapa filmerna. Det finns vissa saker som är bekanta, men det liknar egentligen inte *Star Wars* särskilt mycket alls.

Det känns som att spelet, som är utvecklat av Luxoflux som även gjorde det briljanta *Vigilante 8*, bara råkar utspela sig i *Star Wars* universum. Handlingen spinner kring en gladiatortävling anordnad av Jabba The Hutt och utspelar sig någon gång mellan *Rymdimperiet slår tillbaka* och *Jedins återkomst*. Spelet innehåller diverse fordon från alla de fyra filmerna. Fansen kommer att känna igen dem allihop, Luke Skywalkers Landspeeder, Boba Fetts jetpack, Snowspeedern och den kycklingsliknande Scout Walkern. De som sett den senaste filmen kommer också att känna igen Darth Mauls Speederbike, som finns med, men den är dold. Även platserna är bekanta för oss fans, eller vad sägs om Yavin, Naboo, Dagobah och Tattooine?

Det hela är inte särskilt komplicerat: du kör omkring de ovan nämnda landskapen och försöker spränga dina motståndare, eller omgivningen om du så önskar. Själva spelet är inte mer invecklat än så här, men det finns några extra funktioner. Nämligen High Stake Battle, där du kan satsa pengar på hur det kommer att gå och Hunt-A-Droid där du tävlar med dina motståndare om vem som kan skjuta flest robotar. Sedan så finns det ett tvåspelarläge också.

Det borde ha varit *Vigilante 8* i *Star Wars*-pyjamas, men något gick fel. Striderna är förvirrande och tråkiga på samma gång. Styrningen är svår att få någon ordning på, back saknas och alla fordon har så många sköldar att det tar en evighet innan någon dör. Detta gör att man hinner tröttna innan någon vinnare utsetts.

En detalj som gör att det hela känns konstigt är skalan på fordonen. Lille Boba Fett mot en Rancor som täcker halva skärmen. Nej, det blir inte särskilt bra.

Det är ändå inte helt värdelöst: grafiken på Dödsstjärnan och i Cloud City är ganska vass, även om den inte är lika bra på Tattooine och Hoth. Sen är det något konstigt med att låta en Scout Walker promenera på Dödsstjärnans yta. Man blandar de två första filmerna utan något riktigt sammanhang. Jag kan inte sätta fingret på vad det är, men det känns inte rätt.

Pluspoäng till Luxoflux för att man undvikit att ännu en gång packa in hela historien i ett spel. Några andra pluspoäng blir det inte för detta mediokra spel. Det är helt klart Kraftens mörka sida som ligger bakom denna skapelse. ■

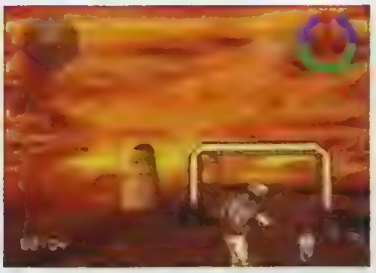
Paul Rose

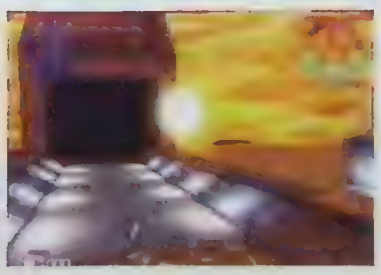
Din snowspeeder kan du köra var du vill, men TIE-fighters kan du inte köra. De tillhör de datorstyrda farkoster som du möter på alla banor.

Ekänn att du inte heller kommer ihåg hur Darth Mauls motorcykel såg ut.

ker spränga dina motståndare

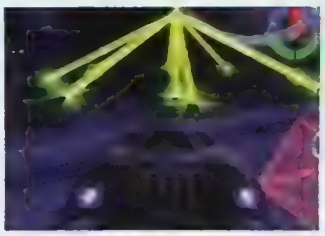
Är det en enorm snorkraka? Är det Sons Manga? Nix, det är Jabba the Hutt!





HUR MAN...

LÄTT BLIR DÖDAD



I *Star Wars Demolition* är det inte bara dina motståndare som är farliga. Omgivningarna kan vara minst lika dödliga. Här ser vi när Dödsstjärnan laddar upp sin laser. Håll dig borta.

Kommer ni ihåg när Han Solo blir nedfrusen? Här på Cloud City-banan kan du prova på hur det känns, men du slipper att bli frostskadad.

Slutligen så ska jag inte glömma att varna för den mäktige Sarlacc. Om du inte håller dig undan från tentaklerna får du känna på annat...och så får du träffa Boba Fett.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Bra ibland, uselt ibland	5
SPELBARHET:	Kul i början, men blir irriterande i längden	5
LIVSLÄNGD:	Många banor, fordon och hemligheter	6

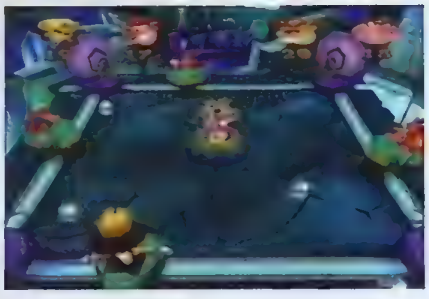
TOTALT

Ännu ett försök att återskapa magin från *Star Wars*-serien på PlayStation faller platt till marken. Stridema funkar bara inte. Kraften finns inte med det här spelet, det är säkert

5 AV 10

Smäng dina motspelare med en liten dynamit

Att skjuta på varandra med tanks är alltid kul. Klarar du banorna i enspelarläget kommer du åt svårare banor



KASTA IN EN VÄL AVVÄGD DYNAMITLADDNING... SÅDÄR JA.

Crash Bash

Om du tänkt sitta själv och spela under julhelgen ska du inte

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Eurocom
RELEASEDATUM:	December
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–4

Julen är en tid då man ska ge... upp alla tankar på att ha kul. Istället sitter man inspärrad med sin släkt dygnet runt. Låter som om det finns risk för att det slutar som i *The Shining*. Kanske kan *Crash Bash* vara det som räddar dig från att bli galen. Visst skulle man väl kunna spela *Resident Evil 3* eller *Medal of Honour Underground*, men då måste man ju vänta tills småkusinerna gått och lagt sig. Om du letar efter något som kan passa alla, har du det här.

Samlingar av minispel som det här brukar innebära två saker: lite mindre djup och grafisk briljans, och istället flera spelare och klara färger. Det viktigaste med ett sådant här spel är att alla, inklusive farmor, ska kunna förstå det efter ett par minuter. Som tur är så är spelen i *Crash Bash* lika enkla som de är kul. Till exempel ska du med radiostyrda bilar försöka skjuta in flipperkulor av jätteformat i ett mål, göra poäng genom att studsa på en studskåpp och landa på rätt rutor, eller försöka spränga dina motståndare med hjälp av tanks. Det är oftast "bäst av tre" som gäller och där segraren får en trofé, men du kan även själv välja om du vill ha fler omgångar eller spela i lag.

Även om enspelarläget, där du ska samla kristaller och spöa bossar, inte är lätt, så tröttnar man snart. Flera banor är helt enkelt upprepningar av gamla som bara gjorts svårare med kortare tidsbegränsning eller något sådant. Om du tänkt sitta själv och spela under julhelgen ska du inte lägga dina pengar på Crash Bash. Då rekommenderas istället *Bust-A-Move* eller *Tony Hawk's Pro Skater 2*. I *Crash Bash* kunde man helt klart ansträngt sig för att knyta samman minispelen för att få mer ett bättre spel för en spelare.

Nu får det räcka med kritik. Det är när Kalle Anka slutat, alla har ätit färdigt och julklapparna delats ut som *Crash Bash* kommer till sin rätt. Precis som många andra gulliga tecknade spel är ett av *Crash Bashs* huvudrag det tecknade våldet. Isbjörnarnsryttarna försöker desperat hålla sig kvar innan de glider ner i avgrunden, tanksföraren överraskas av ett plötsligt bombanfall och killen på studskåppen sprängs av en raket just som han ska håva in en massa poäng. Hånandet och orättvisorna är närmast irriterande när man spelar ensam, men när man spelar med flera är det fantastiskt tillfredsställande att se de andra råka ut för tråkigheter. Skadeglädje är, som ni vet, den enda sanna glädjen. När någon ser ut att gå mot en säker seger, kan du vara säker på att både farmor och lillkusinen gaddar ihop sig för att stoppa honom.

Det är det

En vit jul blir det garanterat, i alla fall för Crash som här blivit förvandlad till en lättesnoboll.

Den gamla studskäppen använde i *Crash Bash* i ett pusseliknande spel där det gäller att ta över så mycket yta som möjligt.

lägga dina pengar på Crash Bash

som är det absolut bästa med *Crash Bash*. Inget annat spel för flera spelare har framkallat den rivalitet som *Crash Bash*. Varken *Speed Freaks* eller *Everybody's Golf* har lett till ett sånt gnabbande, skrytande eller hånskrattande som detta spel. Det är ren och skär underhållning, så samla fyra spelare och ta plats i soffan. ■

Pete Wilton

Den sista bossen färdas i en grön ubåt. Oskadliggör missilsvevarna och skjut sedan en raket ner i ubåtens periskop för att göra slut på bossen.

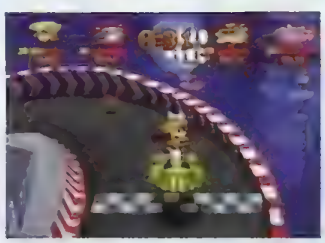
HUR MAN...

KÖR SOM EN GALNING

Efter du klarat den andra bossen (en björn i en ubåt) kommer du åt ett nytt minispel: Mad-cap racer. Det gäller att komma först i mål, men taktik är viktigare än snabbhet.

Varje deltagare har en grön turbomätare. Få den i botten med hjälp av en frukt och sen är det bara att gasa.

Skicka iväg dina motståndare ut i rymden genom att ramma dem eller valla en missil mot väggen i deras riktning. Så ska det gå till!



Se till att hålla dig till mitten och gasa på så ska du se att det är du som kommer först i mål.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

BISHI BASHI SPECIAL

Ett härligt nonsensspel som håller dig sysselsatt.

SVENSKA PlayStation Magasinet

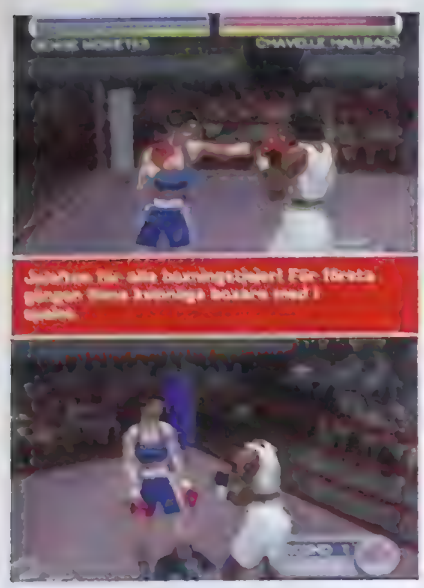
BETYG

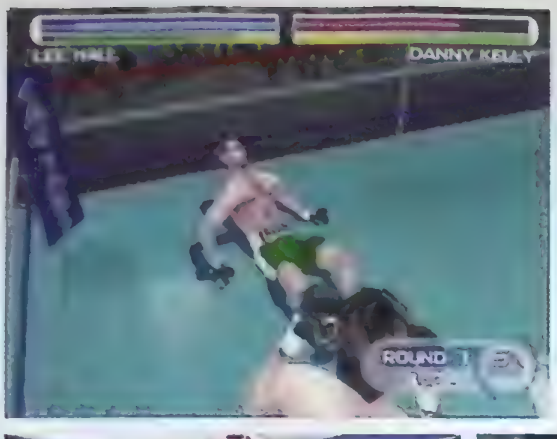
■ GRAFIK:	Stort och maffigt med suveräna animationer	8
■ SPELBARHET:	Inte mycket för en spelare, men perfekt för fyra	7
■ LIVSLÄNGD:	Vem gillar att förlora mot mamma? Revansch!	8

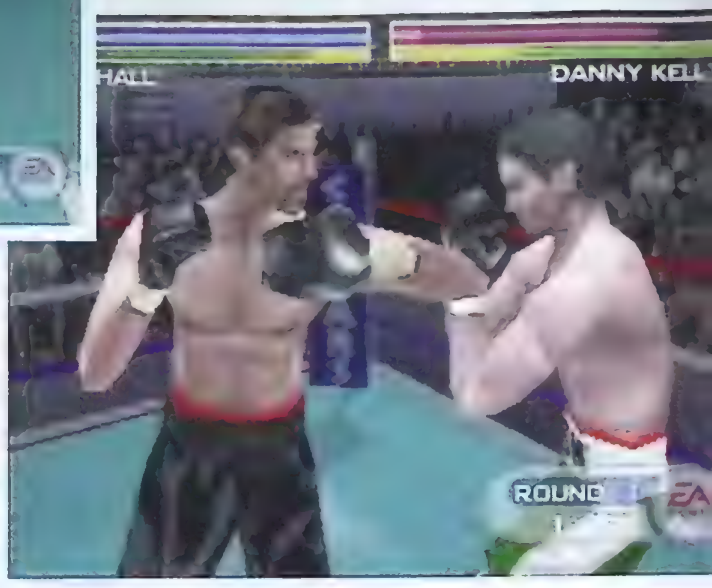
■ TOTALT

Ett perfekt partyspel. Kul att se på, kul att spela och alla kommer garanterat att vara sysselsatta. *Crash Bash* kan göra att monopolspelet får ligga kvar på hyllan i år.

8 AV 10







ÄNNU MER REALISTISKT ÄN *KNOCKOUT KINGS 2000*

Knockout Kings 2001

Publiken kräver en ny match om du skulle förlora på ett tvek-

FAKTARUTA

UTGIVARE	Electronic Arts
UTVECKLARE	Electronic Arts
RELEASEDATUM	Ute nu
GENRE	Sport
DISTRIBUTÖR	Electronic Arts
ANTAL SPELARE	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

VICTORY BOXING 2

Ett av de bästa spelen i genren.

K*nockout Kings 2001* är det mest verklighetstrogna boxningsspelet någonsin. Det är ännu mer konservativt än sin föregångare *Knockout Kings 2000* och försöker återskapa varje aspekt i denna verkligt taktiska sport. Om du vill ha barslagsmål och rallarsvingar är det inte något för dig. Det här är en simulator helt igenom.

Boxarna kanns långa och gangliga i början, men detta ger större möjlighet att finta och ger en mer realistisk känsla. Tyvärr är själva träffogonblicket inte exakt tajmat, vilket förstör lite av känslan.

Spelmotorn har förändrats lite från föregångaren. Du förlorar energi när du blir träffad, men du kan återhämta dig genom defensivt arbete och vila. Din slagkraft försvinner när du slår hål i luften eller blir träffad av motståndarens slag, speciellt kroppsslagen. Om mataren går i botten blir dina armar som spaghetti och du kan inte längre hålla garden. Då gäller det att använda repen för att undvika slag.

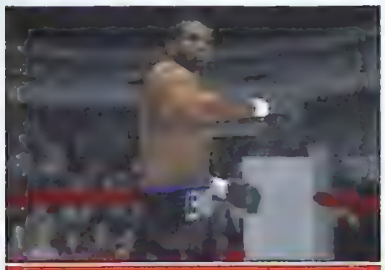
Knockout Kings 2001 betonar i ännu högre grad än sin föregångare vikten av taktik. Det är fortfarande möjligt att knocka sina motståndare. Kan du snabbt få in ett par tunga slag eller få in din motståndare i ringhörnan kan det mycket väl sluta med en knockout. Det är svårare att få in kombinationer och de gör inte lika mycket skada som de gjorde i *Knockout Kings 2000*. Nu måste du trycka på en serie av slag som passar ihop för att lyckas få in en kombination.

I tvåspelarlaget kan du välja mellan tre viktklasser - tungvikt, mellanvikt och lättvikt. Dessa innehåller de flesta boxare, både gamla och nutida med ett par undantag som, Mike Tyson och Naseem Hamed. Classic Bouts som fanns i *Knockout Kings 2000* har ersatts av Fantasy Match Ups, vilket är konstigt eftersom du lätt kan ordna dina egna matcher i Versus Mode ändå.

Electronic Arts har förbättrat karriärlaget, men behållt grundidén. Du ska kämpa dig uppför rankingen för att slutligen möta Muhammed Ali och bli den allra störste. Träningen har också fått en extra krydda i och med att du nu kan träna med en sparringpartner. Även om det inte är nödvändigt att träna så får du efter varje träningspass tio extra poäng som du kan förbättra din boxare med. På träningen kan du också lära dig nya rörelser och slag, men den är ändå ganska långtråkig. Utan att tumma på att det är en simulation skulle mer utvecklad sparring, hopprep och päronbolltäning gett lite mer omväxling.

Karriärlaget har också fått en extra funktion då du tvingas möta en gammal rival från skoltiden på din väg mot toppen. En annan mycket tillfredsställande ny funktion är att publiken kräver en ny match om du skulle förlora på ett tveksamt domslut. Skön känsla att få ge igen.

För att hjälpa dig under karriären



Boxning på hög nivå. Nästan alla kända boxare finns med. Är det inte likt, så sag.

Lättklädda tjejer, visar bland annat upp poängtavlorna. PK? Skulle inte tro det.

HUR MAN...

SPÖAR DEN DÄR NOLLAN ALI

Ali är snabb och har en stor variation av slag. Därför behöver du en boxare som är snabb, uthållig och har bra slag mot huvudet. Använd jabbar för att trötta ut Ali och utnyttja hans lite arroganta gard.

Rör dig så fort Ali kommer mot dig. Om du kan, försök att trycka bort honom tidigt. Detta gör att han kommer lite ur balans och att du kan fortsätta jabba.

Om man vill klara av Ali gäller det att akta sig för att komma nära inpå för då kommer han att knocka dig tämligen snabbt. Eftersom han håller sin gard så lågt som han gör, kan du träffa honom med uppercuts. Detta ger dig möjlighet att få in fler slag och till slut golva honom.

samt domslut

har du en kille som sköter dina skador och en som ger dig taktiska råd i rondpauserna. Lyckas du ta titeln och försvara den tillräckligt många gånger får du en chans mot Muhammed Ali. Vinner du den kan du dra dig tillbaka som mästare.

Återigen finns alla de stora arenorna som Madison Square Garden och Caesar's Palace med. Nytt den här gången är kvinnliga boxare. En annan nyhet är att alla boxare har ett specialslag, kanske inte alltid så spektakulärt, men oftast effektivt.
I Slugfest Mode försöker man flirta med dem som vill ha snabb action.

Knockout Kings 2001 är snyggt, detaljerat, kommentarerna är godkända. Det är inte så glamoröst, men ger dig en smak av hur boxning verkligen är. ■ **Lee Hall**

I *Knockout Kings 2001* får du möjlighet att gå en match mot Muhammed Ali.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Suveränt animerade boxare. Bakgrunderna inte fullt så bra	8
■ SPELBARHET:	Inte helt exakt, men ändå den basta simulatorn hittills	9
■ LIVSLÄNGD:	Håller inte så länge, men det är alltid kul att slå sina vänner	7

■ TOTALT
Knockout Kings 2001 är ännu mer verklighetstroget än sin föregångare, men det är inget för den som saknar tålamod. Det gäller undvika slag och tänka sig fram till segern. Det är helt enkelt bast.

8 AV 10

YOU ARE THE DANCING QUEEN...

Dancing Stage Euro Mix

”Ta fram det när du och dina vänner tagit en öl eller två”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Konami
RELEASEDATUM:	December
GENRE:	Musikspel
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

UM JAMMER LAMMY

Ett underhållande spektakel

Kanske var det så att Sony redan från början hade tänkt sig att PlayStation skulle vara en maskin både för spel och musik. Se bara på den funktion som finns på demo CD:n som skapar figurer efter ljudvågor. Detta var ett trick som programmerare visat upp förut, men det var första gången det gjordes så spektakulärt för en så stor publik. Att man sett musiken som en viktig del av helheten har hjälpt till att göra PlayStation till den bästa och mest accepterade spelkonsollen hittills.

Om man ser det ur den synvinkeln är det helt logiskt att man nu släpper en europeisk version av detta japanska arkadspel. I Japan blev spelet som där hette *Dance Dance Revolution* en stor succé och är numera ett välkänt begrepp. Jodå, det är helt klart underhållande. Till skillnad från till exempel *Um Jammer Lammy* så erbjuds inte något annat än just dans.

Att det är ganska exakt som arkadversionen har en omedelbar effekt - det är helt meningslöst att spela utan dansmatta. Den takt du ska följa är gjord att passa fötter och inte snabba små fingrar. Även om du spelar på den högsta svårighetsgraden är det löjligt enkelt om du använder handkontrollen. Lägg ner det!

När du använder fötterna är det dock perfekt. Musiken och rörelserna gör att du måste tänka för att kunna hinna med. Du måste hela tiden ha koll på var du har fötterna och var de ska härnäst. Det finns danslektioner i början för att hjälpa dig på traven .

Det är först och främst ett partyspel. Det är då du får ut 100 procent av spelet. Förutom det skjutgalna *Time Crisis* så är nog det här det närmaste arkadspel du kan komma hemma. Ta fram det när du och dina kompisar tagit en öl eller två, så kan vi nästan garantera att alla kommer att vilja pröva. Förutom en mängd namnlösa danslåtar, har man även licensierat några gamla favoriter och nyare hits. Bland dessa tycker jag att klassikern *I Will Survive* förtjänar ett extra omnämnande.

När musiken tystnar och lamporna tänds så visar det sig dock att *Dancing Stage* är ganska begränsat. Motionsfunktionen, där du kan skapa dig ett träningspass och bestämma hur många kalorier du vill förbränna, kan väl vara något för aerobicsfantasterna, men det räcker inte i längden. Visst, det är kul, men inte så länge. ■

Kieron Gillen

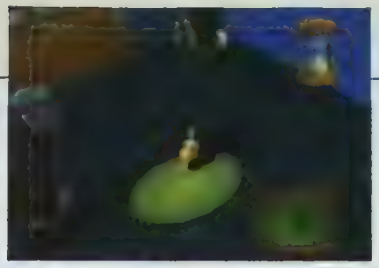
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

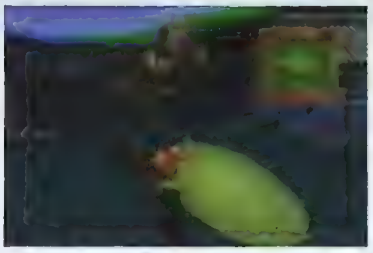
GRAFIK:	Som en ravevideo från cirka 91. Kanonkul då	5
SPELBARHET:	Fysiskt ansträngande och uppfriskande	6
LIVSLÄNGD:	Begränsad om du inte är ett aerobicfreak	4

TOTALT
Ett underhållande dansspel. Perfekt underhållning om du har en dansmatta. Bjud över några vänner och ta några öl. Inte lika kul ensam.

5 AV 10

Vadå yra höns? De faktiskt riktigt smarta hönsen smyger för att undvika att bli upptäckta.





Lantbidyll. Inte då. Precis som i filmen gäller det att utföra gajna flyktförsök för att till slut kunna komma därifrån.

DAGS ATT VISA VEM SOM ÄR TUPP I HÖNSGÅRDEN

Chicken Run

”Vi förväntade oss underhållning, och det var vad vi fick”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Blitz Games
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

METAL GEAR SOLID

Som Chicken Run, fast med fler vapen och färre ägg.

Spel baserade på filmer, i synnerhet komedier, har fått väldigt dåligt rykte. Detta på grund av en ändlös rad hafstigt hopknopade spel som inte gjort någon glad. *Chicken Run* är dock något så ovanligt som ett snyggt, spelbart och framförallt välgjort spel. Det lyckas följa filmens handling samtidigt som det är riktigt underhållande.

Spelet innehåller filmklippen som numera är standard i licensspel, men det är främst den fantastiska detaljrikedomen som gör att man lyckats återskapa känslan från filmen. Samtliga karaktärer och animationer håller hög klass och bakgrunderna är konstruerade med precision. På det hela taget finns det inget att anmärka på presentationen. Inget bortkastat utrymme, ingen bortkastad tid, bara välgjord underhållning.

Vi förväntade oss underhållning av *Chicken Run*, och det var vad vi fick. Spelet flyter smidigt och snabbt, och har gott om nya idéer, som det smarta systemet med liven - du blir av med en viktig sak ur din utrustning om du blir fångad. Sedan är *Chicken Run* varierande också.

Det mesta av den action som erbjuds påminner om *Metal Gear Solid*. När du smyger runt i hönsgården för att hitta hjälpmedel för din flykt gäller det att se upp för vakthundar och elaka människor. Det hela blir en blandning av plattform, problemlösning och smygande. Huvudspelet avbryts emellanåt av underspel och bossar, och man blir hela tiden glatt överraskad med nya klurigheter.

Finns det då inget negativt att säga? Jo. Kameravinkeln är lite begränsad, vilket gör att det ibland kan vara svårt att se vad du har omkring dig. Ibland blir du tvungen att manövrera med hjälp av radarn. Att du bara kan spela ensam är också ett minus, samt att rösterna i spelet inte görs av skådespelarna från filmen.

Du kommer antagligen att klara av spelet på ett par kvällar och underspelen är inte tillräckligt för att få dig att vilja spela mer, men det är kul så länge det varar. Vem kan väl säga något illa om ett spel som har en "fire chicken"-knapp? ■

Jon Smith

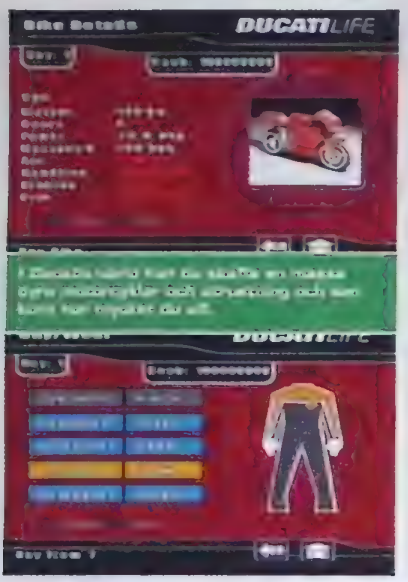
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

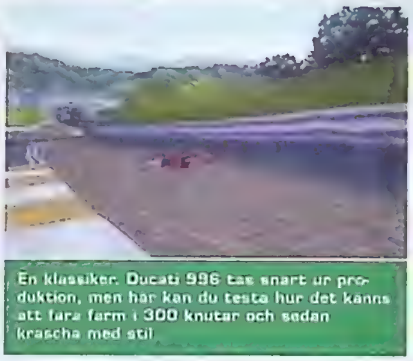
GRAFIK:	Välgjorda bakgrunder och snygga animationer	8
SPELBARHET:	Mycket variation, mycket kul	8
LIVSLÄNGD:	Varar inte särskilt länge	6

TOTALT

Färgglatt, energiskt och mycket välgjort. Det är imponerande att spelet kan hålla sig till filmens handling och ändå vara så pass bra. Ett stort minus är dock den korta livslängden.

7 AV 10





En klassiker. Ducati 996 tas snart ur produktion, men här kan du testa hur det kanns att fara farm i 300 knutar och sedan krascha med stil.

DIN CHANS ATT HANTERA ETT ITALIENSKT FULLBLOD

Ducati World

”Det bästa motorcykelspelet till PlayStation just nu”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Attention To Detail
RELEASEDATUM:	December
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	KE Media
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ROLLCAGE

Högoktanigt racingspel i framtidsmiljö.

Bra motorcykelspel har inte precis duggat tätt till PlayStation. De två senaste *Castrol Honda VTR* och *Moto Racer World Tour* fick båda dålig kritik av oss. Det första för att man bara kunde köra en motorcykelmodell och att det hade dålig grafik och det andra för att det helt enkelt var för svårt. Att *Ducati World* innehåller 40 olika modeller och snabb arkadaction får oss att hoppas.

Spelet är uppdelat i Quick Race och Ducati Life. Det senare är misstänkt likt GT Mode i *Gran Turismo*. Det är inte lika omfattande, eftersom det bara finns ett stall, men det erbjuder en extrafunktion då det tar dig hela vägen från nybörjare till fullfjädrat proffs. Allt eftersom du tjänar pengar kan du bättra på din utrustning. Du kan antingen ta dig till din motorcykelhandlare eller köpa en begagnad hoj i Ducati Magazine. Om det inte räcker med en vass cykel kan du även införskaffa ett nytt skinnställ eller en ny hjälm.

Banorna i Quick Race gör att du kommer åt bonusbanor och Ducaticyklar från olika årtionden, som du sedan kan använda i spelets tvåspelarläge. Bland cyklarna finns bland annat den första, Cucciolo från 1950-talet, och superhojen Foggy 996. Banorna har olika svårighetsgrad. I Neon City kan du vrida gasen i botten, men försöker du göra det i City Heat kommer du att råka illa ut i dom snåva kurvorna och kanske ramma en och annan vägg.

De halsbrytande krascherna ser ut att göra riktigt ont. Du bränner på som aldrig förr när, oj, plötsligt har du råkat nudda räcket och du spinner utan kontroll, kraschar in i räcket på andra sidan, flyger 20 meter och landar med en duns. Det är än mer frustrerande att krascha med de lite äldre modellerna, eftersom det tar längre tid för dem att komma upp i toppfart igen. Som vanligt är träning den enda lösningen. Producenten Dave Perryman har tidigare jobbat med *Rollcage* och *Rollcage 2*. Hans inflytande är tydligt, vilket bara är positivt. Lägg sedan till Ducatis tekniska expertis, som gjort sitt för känslan och realismen, så har du det bästa motorcykelspelet till PlayStation just nu. ■

Nick Ellis

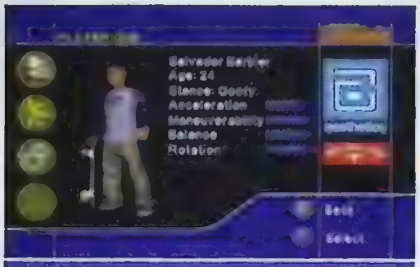
SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

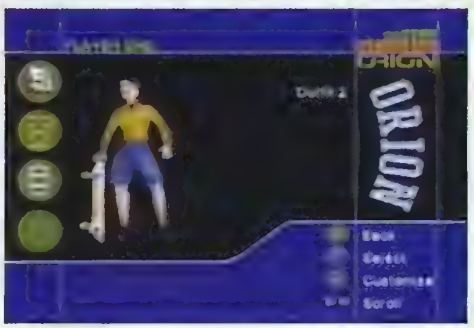
GRAFIK:	Sämre på sina ställen, men på det hela taget ganska bra	7
SPELBARHET:	Hastighet och skön körning gör det hela riktigt roligt	7
LIVSLÄNGD:	Det engagerande Ducati Life Mode gör att det håller länge	8

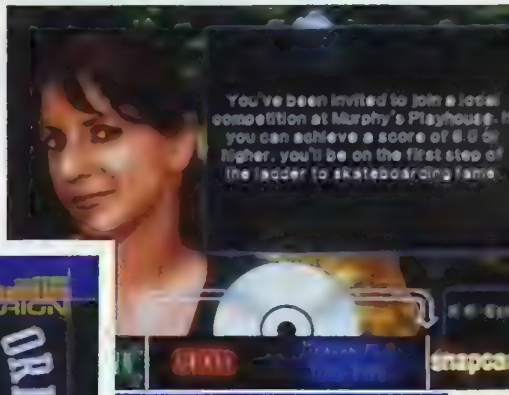
TOTALT
Realismen, den supersnabba arkadstilen och karriärmöjligheten a lá *Gran Turismo* ger en blandning som gör att *Ducati World* är snäppet bättre än de andra motorcykelspelen som finns till PlayStation.

8 AV 10



Lifestyle (ovan) och Stunt är två av de options som ska hålla dig kvar. Det lyckas inte.





Man tillåts aldrig glömma att det är MTV som står bakom spelet.

PRODUKTPLACERINGEN SEGRAR ÖVER IDROTTEN

MTV Sports Skateboarding

Den mest irriterande detaljen är ändå publikens buande

FAKTARUTA

UTGIVARE:	THQ
UTVECKLARE:	THQ
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Det ultimata skateboardspelet. Det kommer nog aldrig något bättre.

Den största missen med *MTV Sports Skateboarding*, och det finns ett par, är att man försöker göra något som redan gjorts bättre. *MTV Sports Skateboarding* kommer aldrig att kunna överträffa *Tony Hawk´s Pro Skater 2*. Om de båda skulle ställa upp i X-Games, skulle *MTV Sports Skateboarding* snubblat på skosnörena, medan *Tony Hawk´s Pro Skater 2* skulle gjort en 720 på toppen av vertikalrampen och åkt därifrån med guldet.

Skillnaden är så stor. Om vi då för ett ögonblick föreställer oss hur det skulle varit om inte *Tony Hawk´s Pro Skater 2* hade funnits. *MTV Sports Skateboarding* ger dig möjligheten att med 20 både verkliga och påhittade karaktärer åka på 25 olika banor. Dessa innehåller såväl inomhusbanor som parker, skolor och gator. På soundtracket kan du bland annat höra Cypress Hill, Pennywise och Deftones. Det finns en mängd olika options både för en och två spelare. I Lifestyle Mode ska du föra din skatare från nybörjarstadiet till att bli ett välkänt proffs. Detta gör du genom att göra bra ifrån dig på de tävlingar du ställer upp i. Gör du det kan du få sponsorkontrakt och tjäna pengar. I MTV Hunt kan du öppna nya banor genom att plocka MTV logos. Vad High Score går ut på behöver knappast förklaras. I Survival och Stunt Mode får du pröva på ganska våghalsiga tricks i osannolika situationer.

I tvåspelarläget kan du utmana en kompis i olika minispel. Bland dem finns Battle, som helt enkelt är en tricktävling och Timebomb som är en ganska explosiv form av kull. Grafiken är helt okej, men är inget att jubla över. De snabba och ryckiga bytena av kameravinklar kan faktiskt få dig lite illamående. Det viktigaste är ändå tricken. Det grundläggande 60 tricken ger tusentals poänggivande kombinationer, men de har inte samma flyt som *Tony Hawk´s Pro Skater 2*.

Den mest irriterande detaljen är ändå publikens buande när du misslyckas. Visst, tränar man tillräckligt slipper man höra det, men innan man nått den nivån är man nära att kasta hela spelet. Bu på dig själv, *MTV Sports Skateboarding*. ■

Nick Ellis

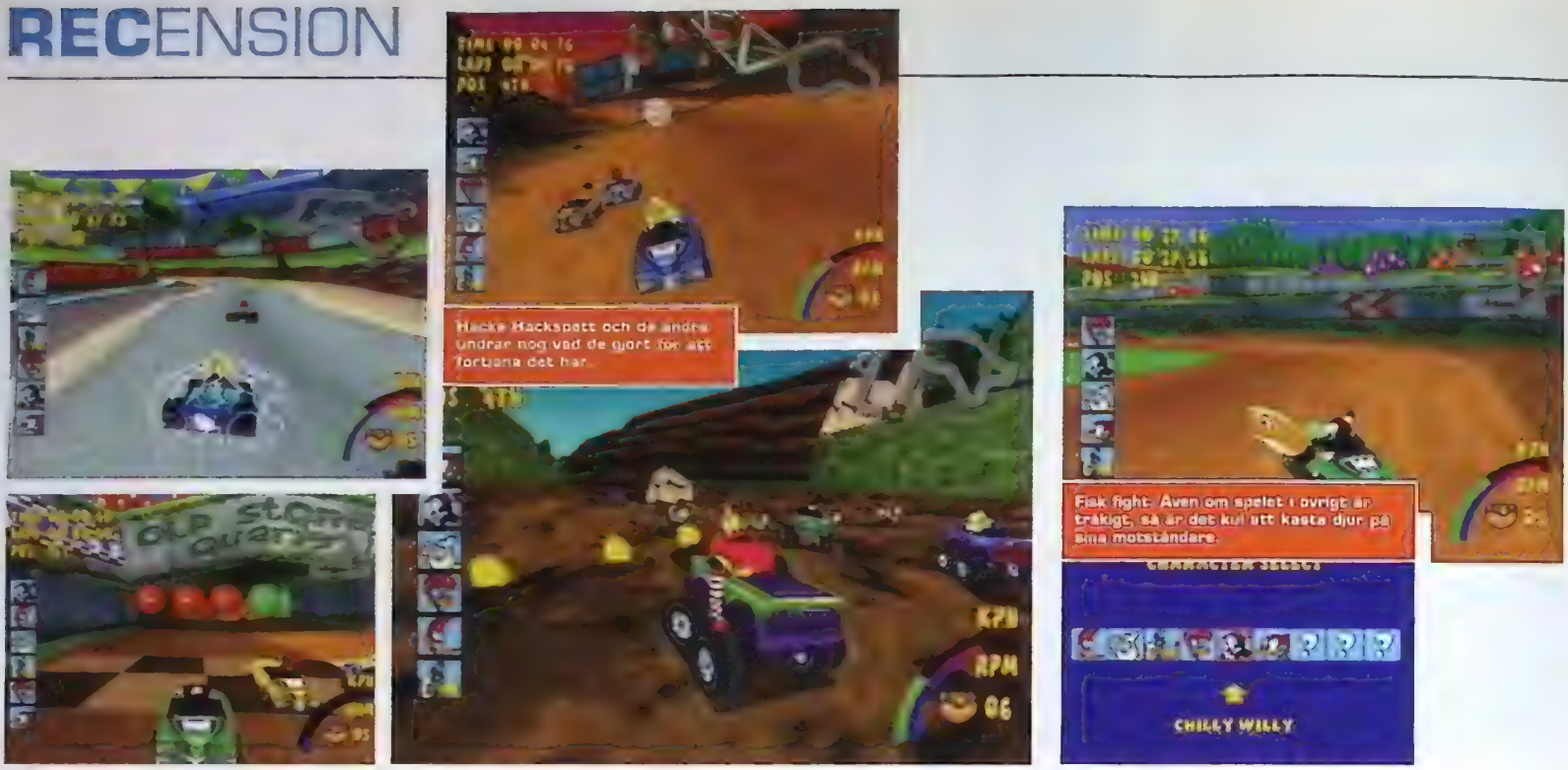
SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Inte särskilt övertygande	5
SPELBARHET:	Substitut för *Tony Hawk's Pro Skater 2*	5
LIVSLÅNGD:	Det dröjer nog inte länge innan man är tillbaks till *Tony Hawk's* igen	5

TOTALT
MTV Sports Skateboarding har så många sponsorer med i spelet att det känns mer som en annons än en simulation av hur det är att kasta sig runt bland asfalt och betong

5 AV 10



EN RIKTIG HACKKYCKLING BLAND GO-KART SPELEN

Woody Woodpecker Racing

”Samtliga bilar har väldigt lika köregenskaper”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Universal Interactive
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

CRASH TEAM RACING

Suverän och snabb go-cartaction.

***Woody Woodpecker Racing* är den senaste titeln i den senaste tidens våg av go-cart-spel. Ni vet alla hur det går till: man tar en välkänd tecknad figur, sätter honom på omslaget i ett litet komiskt fordon. Sedan låter man honom och hans gäng köra runt på några halvtråkiga banor. Det som började med briljanta spel som *Speed Freaks* och *Crash Team Racing* blir nu bara sämre och sämre.**

Vad är det då som skiljer *Woody Woodpecker Racing* från *Loony, Wacky, Disney* och alla de andra? För det första finns det ett dussin olika banor, som utspelas på ganska originella platser. Du kan köra olika bilar beroende på banan, till exempel racerbil, fyrhjulsdrivna eller stock cars. Varje figur har sina egna specialattacker de kan använda på sina motståndare när de kör förbi. Hacke använder näbben, vilket ser ut att göra ont. De vapen vapen du plockar upp på banan är oftast levande djur som du kan kasta på dina motståndare. Kul.

Trots de gulliga extraeffekterna, så är det ändå själva körningen som räknas och här håller *Woody Woodpecker Racing* inte måttet. Du behöver inte göra så mycket mer än att hålla ner gasknappen och möjligtvis bromsa i någon kurva för att vinna ett lopp. Samtliga bilar har väldigt lika köregenskaper. Tvåspelarläget vill jag inte ens nämna. I enspelarläget är det ren slump vem som vinner loppen. Hur mycket man än missar kommer man alltid ikapp och att få en power-up på rätt ställe är ofta avgörande.

Om man kör igenom alla banor på Time Trial förstår man att spelet är alldeles för enkelt och på det hela rätt meningslöst. Klarar man av Quest Mode (om man vinner ett visst antal lopp) så får man fram några extra figurer och och andra bonusar. Om det är någon av er som orkar spela igenom skräpet och ta reda vilka figurer och bonusar det är så skriv in och berätta vad det är. Nej förresten, gör inte det. Vi orkar inte bry oss. ■ **Nick Ellis**

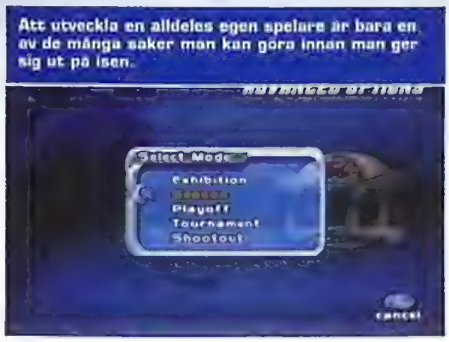
SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Gulligt tecknat	6
SPELBARHET:	Ett par originella grepp i ett annars dåligt spel	2
LIVSLÅNGD:	Hopplöst fall	2

■ TOTALT
En riktig tragedi. Universal har bestämt sig för att hänga med i go-carttrenden, tre år för sent. Här låter man en B-figur vara med i ett riktigt B-spel. Tragedi är ordet.

3 AV 10



Att utveckla en alldeles egen spelare är bara en av de många saker man kan göra innan man ger sig ut på isen.

– Välkommen till Fight Club, säger vi till Kazachstan. De visar sig vara ett gäng riktiga slagskämpar.

DAGS ATT GE SIG UT PÅ ISEN IGEN

NHL 2001

De gamla hederliga slagsmålen är fortfarande kvar

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1-8

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MADDEN 2001
Ein perfekt blandning av arkadaction, statistik och regelböcker

Ishockeyns dragningskraft summerades på ett bra sätt i filmen *Swingers*. Tre killar sitter framför en TV och spelar en tidigare del i *NHL*-serien. En av dem tänker få Wayne Gretzky att börja blöda i huvudet.
– Kom igen, visa mig då, ropar en av de andra.
En stund senare ligger så Gretzky däckad på isen med röda polygoner rinnande från hjälmen och alla är glada.

Nu för tiden finns det inga blodpölar att hetsa upp sig över, men de gamla hederliga slagsmålen är fortfarande kvar. Man har även behållit andra standardingredienser – till exempel smidig grafik och snabb spelbarhet – och *NHL 2001*:s underhållning håller ända fram till finalen. Huruvida det är en verklighetstrogen skildring av sporten är inte så viktigt, i alla fall inte för oss på den här sidan av Atlanten.

Bland de nya funktionerna i *NHL 2001* finns Big Hit och Big Shooter. Med ett snabbt tryck på ⓐ utför man en Big Hit. Den får motståndaren att bara stå och vackla på isen, medan man själv glatt skrinnar vidare. Med Big Shooter kan man göra stenhårda slagskott från bakom blå linjen – ibland gör man till och med mål!

Det finns 18 internationella lag att välja mellan, inklusive de nya östeuropeiska länderna, plus alla vanliga lag från National Hockey League. Man kan anvanda vilket som helst av dem, eller göra ett alldeles eget lag, och spela i turneringar, playoffs, ligor eller Career Mode. Systemen och kombinationerna är näst intill oändliga, så man lär inte tröttna i första taget. Kommentatorerna är underhållande med mängder av fyndigheter.

– Brother, I feel your pain, säger de när man slår ner en motståndare och det är svårt att hålla sig för skratt.

Det finns ett litet problem med spelbarheten, nämligen att pucken verkar dras till klubban lite för lätt. Det är samma typ av kritik som vi gett *FIFA*, där skorna verkar vara magnetiska och hela tiden dras till bollen. I detta spel kan man stoppa det genom att försöka tackla motspelarna med Big Hits.

Om man aldrig ägt ett ishockeyspel är *NHL 2001* ett absolut måste. Är man ett inbitet fan borde de nya funktionerna, förbättringarna av grafiken och den artificiella intelligensen vara tillräckligt lockande för att göra det vårt att köpa. ■

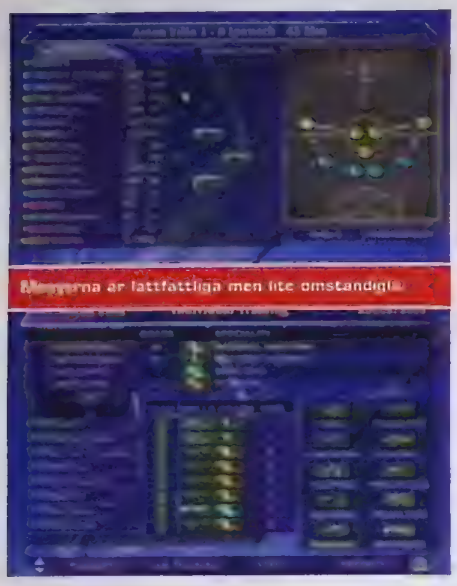
Nick Ellis

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Blir bättre för varje gång	8
SPELBARHET:	Magnetiska klubbor är bara ett litet klagomål	8
LIVSLÄNGD:	Man lär hålla på till 2002	8

TOTALT
Det kanske är samma spel som vanligt, med de gamla vanliga förbättringarna, men det hindrar det inte från att vara skitkul. Ett av de bästa sportspelen för flera spelare som finns tillgängligt.

8 AV 10



Menyerna är lättfattliga men lite omständliga

AI:n är inte av världsklass. Spelare beter sig ibland som ett gäng apor. Värst är när hela laget börjar att springa efter bollen samtidigt

GILLAR DU ACTION, VAPEN OCH UTOMJORDINGAR? DÅ SKA DU BLÄDDRA VIDARE

Alex Ferguson's Player Manager 2001

Att spela är jobbigt och ibland till och med frustrerande

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	Anco
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Fotbollsmanagerspel
DISTRIBUTÖR:	IQ Media
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2000

Den tidigare versionen som konstigt nog innehöller färre fel.

Precis som förra årets version är det mer slit än nöje att spela *Alex Ferguson´s Player Manager 2001*. Menysystemet är inte svårt att förstå men det är enormt tidskrävande att använda. Men har du ett par timmar att fördriva så. Ja, du hinner faktiskt inte spela mer än fyra matcher på två timmar. Det är sant. Ett av många problem med spelet är att det tar 25 minuter att spela en spelvecka.

Problemet är att alla spelets tre huvuddelar (träning, taktik och spelarköp) är otroligt sega. Det fins gott om valmöjligheter, men deras effekter på laget är ofta så små att man knappt märker skillnaden. Till exempel kan du spendera timmar med att förbättra dina spelares egenskaper genom träning och senare upptäcka att det var bortkastad tid eftersom coachen inte kan hjälpa äldre spelare. Taktikdelen är lika pedantisk och allt har ett samband. Om dina spelare har ett "spirit" värde under 50, är ditt lag genast nedflyttningskandidater. Realistiskt? Ja. Irriterande? Ja. Det räcker inte att vara bra på ett av de tre områdena. Spelet har så många små funktioner att det kan ta dig månaders spelande att komma på att du har gjort fel hela tiden. Otroligt detaljerat, vilket naturligtvis är bra, men man borde ha lagt ner lite mer tid på att förklara vad alla funktioner är till för och vad man ska göra.

Anco har försökt att få med snygga tredimensionella matcher, men i praktiken är det ganska meningslöst att se dem för att få grepp om hur ditt lag spelar. Nummer på spelarna och kommentarer saknas. Man blir tvungen att använda den lilla översiktsbilden, som till skillnad från *Alex Ferguson´s Player Manager 2000* är ganska ful. Inte ens då får du total koll på vad som behöver göras. Du kan inte se vem som tacklar dåligt eller vem som är trött och behöver bytas ut.

Otroligt nog har man inte rättat till de fel som finns i föregångaren, utan de har istället blivit fler. Till exempel finns det bara engelska lag, det nya sättet att lägga upp taktiken för fasta situationer är rena tortyren och fortfarande kan man inte se ungdomslaget, bygga upp stadion eller ändra biljettpriset. Man vill tycka om spelet, eftersom Anco verkligen försökt att göra ett detaljerat spel med mycket djup, men att spela det är jobbigt och ibland till och med frustrerande. ■

Pete Wilton

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Ett bra försök att visa matcherna	7
SPELBARHET:	Komplext, men ofta svåråtkomligt	6
LIVSLÄNGD:	Länge. Det känns som man spelar i realtid	7

TOTALT
Det innehåller mycket djup, om du är beredd att slita. Möjligheterna till att fila på taktik och träning är många, men svåra att använda. Fotbollsmasochister kommer att gilla det, men kanske inte så många andra.

7 AV 10

BESÖK EN GYLLENE ERA, FYLLD AV LÄSKIGA OLYCKOR

Mille Miglia

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCI
UTVECKLARE:	Kung Fu Games
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1-2

Det är verkligen en bra idé med ett historiskt *Gran Turismo*, och på pappret verkar *Mille Miglia* (det betyder 1000 mil) ha uppnått sina mål. Det är baserat på den italienska motortävlingen som kördes mellan 1927 och 1957 (och än idag, om än bara för veteranbilar). Spelet innehåller 18 olika autentiska bilar, av märken som BMW, Alfa Romeo, Porsche och Bugatti.

Man kan antingen välja det gamla vanliga Arcade Mode eller en mer substansfylld tävling och man kan även välja under vilken era man vill köra. Spelets historiska action utspelas både i italienska städer och på landet och man kan få fram nya bilar och banor av varierande längd.

Rent visuellt är *Mille Miglia* riktigt bra. De gamla bilarna är riktigt snygga, den italienska landsbygden är riktigt vacker och städerna är underbart detaljerade. Det ser riktigt verkligt ut.

Faktum är att det enda problemet är styrningen av bilarna. De är alla ganska lika och all autenticitet har slopats till förmån för snabbare, arkadliknande spelbarhet. Slutresultatet verkar till en början bra, men blir i slutändan en ganska otillfredsställande upplevelse. ■

Paul Rose

Underhållning framför realism. En Mercedes från 1930 kunde knappast komma upp i 290 km/h, men i *Mille Miglia* känns det som om det är möjligt.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Snygg stil	6
SPELBARHET:	Mer arkad än simulation	6
LIVSLÄNGD:	Några fler banor hade inte skadat	5

TOTALT
Inte dåligt, men mer simulation hade uppskattats. Nu blev det istället ett ganska bra arkadracingspel. Visst är det nyskapande, men det räcker inte för att göra ett riktigt bra spel.

6 AV 10

VINKA FARVÄL TILL DET TVÅDIMENSIONELLA HAVET

Gerry Lopez Surf Riders

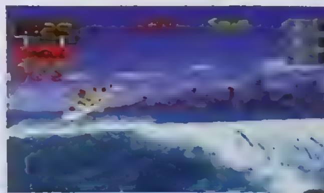
FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Sunsoft
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Surfing
DISTRIBUTÖR:	Ubi Soft
ANTAL SPELARE:	1

Man är en spelare, man är en surfare, man är en hjälte. Man balanserar med sin coola bräda på 25 meter höga vågor, som en våtdräktsklädd stålman, och utför trick så otroliga att gravitationen inte borde tillåta dem. Varenda liten rörelse är snygg och man vinner tävling efter tävling på platser som Hawaii, Australien, Frankrike, Kalifornien och Japan. Man gör det för kickarnas skull. Man gör det för sin kärlek till vågorna.

Ja, så borde det vara. Men det är det inte. Man får istället styra en osäker person som tror att han är en surfare. En liten knatte mitt ute i havet av blå pixlar, som ständigt faller av något som liknar en surfbräda. Man drar med sina trötta fingrar åt höger och vänster och försöker styra honom längs en våg och upp i luften, där han snurrar, ramlar och sjunker tillbaka ner i havet. Det hela påminner starkt om 16-bitsklassikern *California Dreams*, med skillnaden att det faktiskt var roligt och att det dessutom fanns fem andra grenar i det spelet. Sanningen känns. Man är ingen hjälte, bara en idiot. Och man har just lagt ut ett par hundra kronor på ett av de sämsta spelen som någonsin gjorts på PlayStation. Man stänger av. Man spelar det aldrig igen. ■

Steve Curran



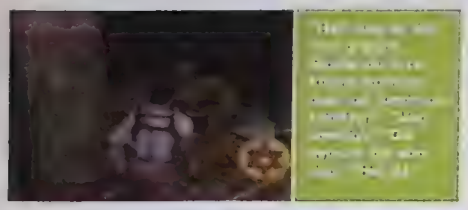
Uruselt. Gerry Lopez [illegible]

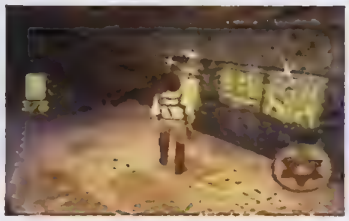
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

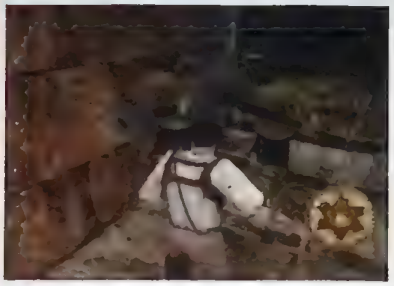
GRAFIK:	Hav och surfing har aldrig sett mindre lockande ut	1
SPELBARHET:	Som att slå sig själv i ansiktet, om och om igen	1
LIVSLÄNGD:	Varför spela detta överhuvudtaget? Varför, varför, varför?	0

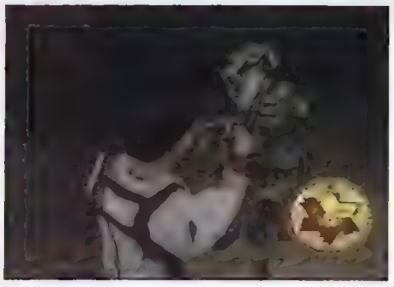
TOTALT
Om det vore ett minispel skulle man ändå klassa det som skit och hoppa över det. Att kräva pengar för detta spel är ett brott. Köp *Point Break* på DVD istället – den kostar ungefär lika mycket, men räcker desto längre.

1 AV 10









ETT KOMPLEXT ÄVENTYR MED EN CHARMIG HJÄLTE? GLÖM DET. LARA, KOM TILLBAKA!

The Mummy

”Det finns ingen artificiell intelligens att tala om”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Universal Interactive
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TOMB RAIDER CHRONICLES

Ligger på en helt annan nivå än det här lortet

Problem nummer 1: spelet är baserat på en Disneyfierad version av *Indiana Jones*, som alla redan glömt bort. Det kommer med andra ord ut för sent. Problem nummer 2: det är inte mycket mer än en *Tomb Raider*-kopia med en kille istället för Lara Croft. Dessutom saknar det precision, variation och klass.

Hjälten Rick skall trava runt de olika banorna och leta efter bitar av några mystiska ädelstenar, som öppnar dörren för att komma vidare. När du hittat alla stenarna är det dags för nästa uppdrag. För att hindra dig finns ett gäng inte särskilt skräckinjagande monster som till exempel mumier, faraogubbar och rivaliserande arkeologer. Det finns ingen artificiell intelligens att tala om. Skillnaden mellan monstren är egentligen bara hur mycket stryk de tål. En mumie tål två machetehugg eller pistolskott, medan en faraogubbe tål tre. Visst låter det spännande?

Ännu värre är att man tagit med något som man inte sett i spel sedan mitten på 80-talet: att man dör helt oväntat och godtyckligt. Där går man i en korridor som ser helt ofarlig ut och så plötsligt försvinner golvet under en och man förflyttas tillbaka till början av banan och göra om allt igen. Visst, fällor är helt okej, men det måste finnas något sätt att förutse dem för att kunna klara av det. Här har man inte en sportslig chans att komma undan. Det känns som man lagt in dessa fällor för att kompensera för sin lathet och dåliga fantasi. Man vill få spelet att verka större och mer komplext genom att tvinga spelaren att göra om vissa delar flera gånger. Eftersom du alltid får börja om från början av banan när du dör kommer du att kunna banorna i minsta detalj. Det är som man satt folk som bara sett någon annan spela *Tomb Raider* att göra en kopia av det.

Det stora felet med *Tomb Raider* är att problemlösningen blir lite enformig i längden. I *The Mummy* är det än värre. Om du behöver nyckeln till en dörr är det bara att döda alla monster i rummet, så får du den. Jag trodde att vi hade kommit ifrån sådana här simpla och totalt meningslösa spelidéer. Jag vill ha problem att lösa och ledtrådar att följa. Man behöver göra något nytt, inte bara rulla på i samma utnötta hjulspår. Lite inspiration, tack!

Ett plus ändå för musiken. ■

Andy Lowe

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Hyggliga bakgrunder, fula figurer och konstigt ljus	4
SPELBARHET:	Frustrerande, tröttsamt, platt, helt utan utmaning	2
LIVSLÄNGD:	Inte lång. Ingen variation, dumma problem och idiotiska fällor	2

TOTALT

Hela projektet har dålig timing. Här har man släppt en skräpprodukt på chans. Hopplösa karaktärer, inga nya idéer, problemlösning som är mycket sämre än *Tomb Raider* man försökt kopiera. *The Mummy* bör glömmas snarast.

4 AV 10

EN DINOSAURIE UTAN BETT

Disney's Dinosaur

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Sandbox Studios
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Ubi Soft
ANTAL SPELARE:	1

Eftersom detta spel är baserat på Disneys senaste dataanimerade tekniska under, *Dinosaur*, kanske det är passande att det känns förhistoriskt. Spelet är långsamt, trögt och klumpigt, men jag tror ändå att det är spelarna som har hjärnor små som ärtor.

Disney's Dinosaur är uppenbarligen inriktat på de yngre PlayStation-spelarna. Men Ubi Soft har gjort misstaget att underskatta sin publik. Idén med hjälp mitt i spelet är god, men *Disney's Dinosaur* bara prackar på dig nya aspekter på äventyret hela tiden, via en "hjälpkapsel". Det enda man vill ha hjälp med är ju den slöa spelkontrollen.

Disney's Dinosaur går ut på att använda en av de tre hjältarna på rätt plats, vid rätt tillfälle. Självklart kan trion också hjälpas åt, "eftersom vänskap övervinner allt", det är ju typiskt Disney.

Användandet av flera karaktärer är inget nytt och spelet gör inte något intressant av det heller. När man sett en Pterodactyl släppa ner pinnar för att besegra en fiende, piskat med Allosauriens svans och jagat den förbannade apan upp i ett träd har man sett allt. På senare banor blir fienden svårare, men spelet bara lunkar på i samma tröga stil. Ett bra försök, men resultatet blev alldeles för segt. ■

Steve Merrett

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Några imponerande dinosaurier, annars ganska simpel	6
SPELBARHET:	Långsamt som en Diplodocus	4
LIVSLÄNGD:	Det är stort, men man kan bara inte hålla intresset uppe	4

TOTALT
Ett bra försök till att skapa förbindelse med filmen, men spelbarheten lägger aldrig i någon högre växel. Filmens action reduceras till tråkiga test av föremålssamlande. Gå på bio istället.

4 AV 10

JÖSSES...

London Racer

FAKTARUTA

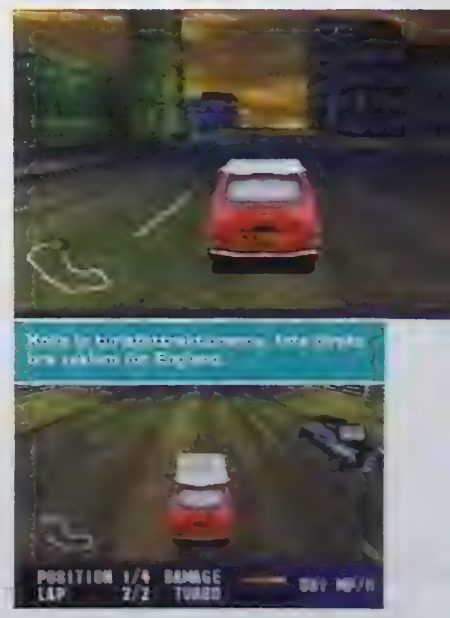
UTGIVARE:	Davilex
UTVECKLARE:	Davilex
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1

Om det är något man lär sig av *London Racer*, så är det att den engelska huvudstaden är i sämre skick än vi trott. Varför skulle annars de många riktmärkena vara gjorda av papp och bara vara resta när man kör på de övergivna gatorna? Och var har alla tråkiga bruna radhusen tagit vägen? Och varför kantas vägen som går till Oxford av suddiga byggnader som påminner om dåligt scannade fotografier?

Självklart är svaret på alla frågorna det faktum att spelet är en ren katastrof. Det är en skam för hela sin genre. Själva åkandet kräver ingenting mer än att man håller in ⊗, för att nå mål före tre datastyrda förare. Då och då börjar en apatisk polis jaga dig – men bara för att ge upp efter någon minut.

London Racer är dock konsekvent. Dess skrattretande grafik är lika simpel som spelbarheten, med horisonten som dyker upp i små bitar, likt racingspel som gjordes till PlayStation för fem år sedan. Ärligt talat är detta ingenting annat än outhärdligt dynga. Hur roliga en del dåliga spel än kan vara finns det inget att skratta åt i London Racer. ■

Steve Merrett



SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Rakt igenom primitivt	1
SPELBARHET:	Lika tomt som på vägarna	2
LIVSLÄNGD:	Racker i tio minuter (om man är på gott humör)	1

TOTALT
Chockerande dåligt. Att *London Racer* faktiskt släpps är underligt nog, men att någon tyckte det var ett ganska bra spel är fullkomligt ofattbart. Lägg inte en krona på detta spel!

1 AV 10

INSÄNDARE

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till!
Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. Vi skickar inga svar privat.

Snigelpost: Insändare, Svenska Playstation-Magasinet, 112 85 Stockholm
E-post: psm@medstroms.se

ANARKISTISK PIRAT

Det är mycket snack om piratkopiering på den här sidan och jag tänkte bara bidra med några åsikter.
Ni skriver att ni inte gillar piratkopiering, det är dåligt för tillverkarna, det är konsumenterna i slutändan som förlorar på det, det är stöld, att det är fel och så vidare. Jag kan nu fråga er; vad ger speltillverkarna rätten att råna OSS på VÅRA pengar? Har vi spelare något skydd mot att ett spelhus återanvänder gammal kod och grafik, vispar ihop en röra på mindre än tre månader och kallar det för ett spel för 500 kronor? Är detta nu inte ett rån? Naturligtvis kommer ni att svara att ni är den hjälpen. Att ni ska hjälpa konsumenterna välja rätt, men det finns ett problem. Ni agerar som någon slags propagandakanal åt Sony, det är inte så svårt att se att era recensioner är vinklade.
Vad piratkopieringen angår anser jag att det inte skadar marknaden med anledning av just alla dessa skitspel som de mindre vetande köparna tvingas betala för. För att inte nämna stora försäljningsframgångar som till exempel *Final Fantasy Femtielva*. Just storleken på spelmarknaden som nuförtiden kan jämföras med filmindustrin talar ju för sig själv.
Ett spel kostar inte lite heller. Fyrahundra till sexhundra kronor är mycket, och av de pengarna går det mesta till licenspengar åt Sony, resten till marknadsföring och till speltillverkaren själv. Spelen kan kosta mindre och bli bättre, det är upp till oss konsumenter att se till det.
Piratkopieringen kan precis som i "Napsterfallet" tvinga bolagen (och speciellt den stelbente Sony) att tänka om. Som konsumenter kan vi inte bara sitta still och ta emot. Visserligen har jag ingen laglig rätt att piratkopiera spel, men jag har en moralisk rätt.
Spelindustrin är beroende av oss och ska rätta sig efter oss. Om inte tillverkaren kan göra det, kan de lika gärna packa iväg sig någon annanstans. Det finns alltid någon annan som tar dess plats.
För övrigt vill jag klaga på bristen på respekt för insändarna. Ni har ingen rätt att kalla era läsare för "dumma i huvudet", "idioter" med mera. Detta är inte lågstadiet och det är meningen att ni ska hålla en professionell nivå, oavsett om ni tycker om våra åsikter eller inte, eller hur? Dessa personer är ni beroende av, det är de som köper er tidning. Vore vi i nazityskland kunde ni förmodligen göra er av med alla piratkopierare och bränna deras piratspel över en stor eld på torget, men inte här.
Kapten Svartskägg

Hej Svartskägg
Oj, oj, oj... Det märks tydligt att du har en hel del att lära. Att du anklagar spelbranschen för att råna oss konsumenter samtidigt som du bränner av spel är inget annat än befängt. Att du i nästa andetag anklagar Nordens största konsoltidning för att vara köpt av Sony och publicera vinklade recensioner är ett grovt förtal av sällan skådat slag. Den dagen som PlayStation-Magasinets redaktion publicerar en vinklad eller köpt recension kommer ske först när tidningen upphört att existera. Svenska PlayStation-Magasinet är och förblir en till 100 procent helt oberoende tidning. Våra 118 000 läsare är allt annat än efterblivna, så de skulle knappast fortsatt köpa vår tidning om de inte litar på det som vi skriver.
Det finns en hel del att säga i detta ärende, men vi ger istället er läsare chansen att kommentera herr Svartskäggs insändare. Vi ser fram mot era kommentarer i ärendet.
Redaktionen

GRAN TURISMO 2 SUGER!

Hej PSM!
Jag kan ju börja med att tacka för en bra tidning.
Nu till sak.
Jag förstår inte varför så många tycker *Gran Turismo 2* är bra... Grafiken och spelkänslan kan man bara skratta åt. Styrningen i *Gran Turismo 2* är ju kass. Man kan knappt få ställ i kurvorna, om du inte har en bakhjulsdriven bil vill säga. Kan bilarna få några ytliga skador i *GT2* då?
Om man tittar på *Colin McRae Rally 2.0* så är grafiken är underbar. Och känslan i styrningen den är bäst. Du kan få ytliga skador i *Colin*. Jag förstår inte varför *GT2* är älskad av alla. Jag tycker att ni på redaktionen borde göra en ny recension av *GT2* och tänka igenom om det är ett riktigt bra spel eller om det borde hamna i soporna.

Jag har även lite frågor...
1. Hur kontaktar ni månadens brevvinnare?
2. Läser ni alla brev ni får in?
3. Varför krånglar alla minneskort med många platser på?
4. Varför blir aldrig korta brev månadens brev?
5. Varför har bara ett brev blivit månadens brev med frågor i?

//En som vill köpa sig igenom spel och inte klara av dom första dan!

Hej!
GT2 är och förblir en klassiker till PlayStation. Spelet är enligt en enhällig redaktion det bästa racingspelet som gjorts. *Colin McRae Rally 2,0* är tveklöst ett mycket bra spel, men något *Gran Turismo 2* kommer det aldrig bli. Det är dock viktigt att påpeka att de båda spelen representerar helt olika typer inom genren.
1. Det är olika från gång till gång, men oftast genom e-post.
2. Absolut!
3. Det kan vi tyvärr inte ge ett bra svar på. Fråga respektive distributör som handhar produkten som krånglar.
4. Månadens brev utmärks absolut inte av dess längd, utan av dess innehåll.
5. Det är som sagt brevets innehåll som bedöms.
Redaktionen

MÅNADENS BREV

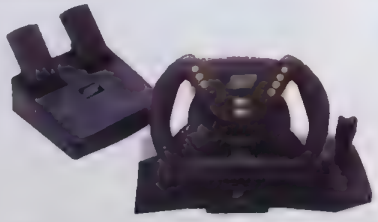
Varje månad belönar Svenska PlayStation-Magasinet den insändare som skrivit den mest tänkvärda insändaren. Det kan vara en insändare som tar upp något som berör PlayStation, tidningen eller branschen som helhet.

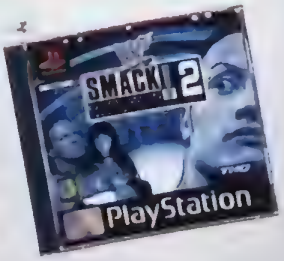
SAKNAR SPELFRÅGOR

Kära PSM och alla som läser,
Först och främst, så undrar jag vart den gamla och goa "Insändar"-delen tagit vägen? Jag menar nu för tiden så skriver läsarna fett långa rader för att få månadens spel och Mad Catz ratten eller vad sjutton det är. Förr så var det mera liknande frågor, men inte längre. Om man nu vill diskutera om multi-x och piratspel med mera, kan man inte göra en diskussions-sektion i denna tidning som folk kan skicka in och säga vad de tycker om sådana saker. Det är väl bättre än att få hela insändarsidan full med långa stycken, och istället låta sådana som har frågor få dem besvarade. Eller tycker inte ni andra det?
Sedan, så har jag en liten sak här om *Final Fantasy IX*. Jag har spelat det som USA-import, och tycker det är väldigt svårt jämfört med de andra *Final Fantasy*-spelen. Fienderna här dödar en på ett eller två slag bara Eller så har de dubbelt så starka magier, så man dör omedelbart utan tvekan. Var det meningen att det skulle bli så här svårt? Eller har de kanske gjort det för att det ska ta mer tid och klara än de andra spelen? Jag tycker fortfarande att *Final Fantasy VII* är det bästa spelet och inget mer med saken.

Mvh
Simon

Hej Simon!
Det är för er läsare som vi skriver tidningen, så din kritik mot vår insändarsida tas tacksamt emot. Tyvärr, så tillåter inte tidningens 84 sidor oss att ha mer än en enda insändarsida (ibland två). Vi har valt att prioritera läsarnas mer konstruktiva frågor om och kring PlayStation som helhet framför korta enkla spelfrågor som besvaras på andra platser i tidningen eller som kan fås direkt från respektive distributör. Vi vill att vår insändarsida ska fungera som ett forum för våra läsare där de kan fråga och förundras, men framförallt att diskussioner uppstår kring viktiga företeelser som till exempel piratkopiering. Fast om det visar sig att ni läsare vill ha en frågspalt i tidningen med korta frågor och svar, så kommer vi naturligtvis att se över den möjligheten.
Redaktionen spelade igenom den japanska versionen förra sommaren, och vi tyckte inte att spelet var svårare än de tidigare delarna. Snarare tvärtom. Du bör nog se över dina karaktärers respektive styrka, och kanske bygga upp dem några nivåer.
Redaktionen





Simon får av Svenska PlayStation-Magasinet en Joytech-ratt (värde ca 649 kronor) och månadens spel (värde ca 449 kronor) för sin insändare.

Månadens brev sponsras av gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The names and brands of FIFPro and its Member Associations are all trademarks of FIFPro and of its Member Associations. FIFPro is a trademark of the International Association of Football Players

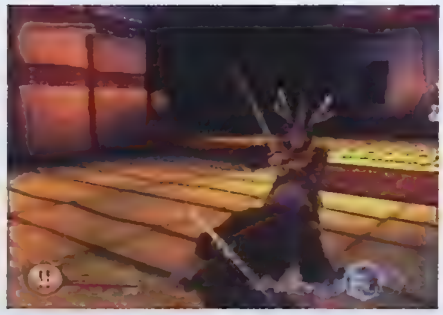
Gör det själv

LIKSOM KAXIGA POLISER I TV-SERIER OCH SNUBBAR KLÄDDA I VITA ROCKAR I HEMLIGA LABORATORIER, LÖSER VI PÅ PLAYSTATION-MAGASINET MYSTERIER PÅ LÖPANDE BAND

NIGHTMARE CREATURES 2
Hur man spöar monstren

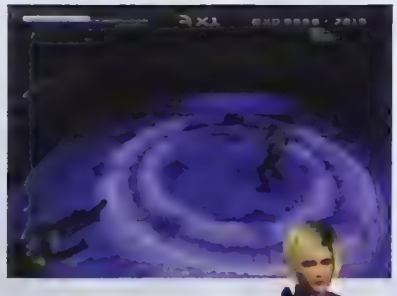
När du hackar på nattens kreatur för allt vad du är värd i *Nightmare Creatures 2*, måste du komma ihåg att blockera monstrens attacker. Använd blockeringsknappen för att undvika att bli träffad av Crowleys hejdukar. När monstret backar undan är det bara att gå lös på det med din trogna yxa och göra det ett par kroppsdelar fattigare. För att göra det lättare för vår hjälte Herbert Wallace att överleva, kommer här ett par tuffa koder. Fuskmeny: Pausa spelet och tryck L1, L1, ⊡, ○, R1. Visa fiendens livmätare: L1, L2, ⊡, R1. Döda med ett hugg: L1, L2, L1, ⊡, R1. Välj nivå: L1, L2, ○, ⊡. Oändliga omspel: L1, L2, L1, R1. Maximala uppgraderingar: L1, L2, R1. Med allt detta på din sida borde spelet bli en dans på rosor...

TENCHU 2
Hur man jämnar ut oddsen



Använd de här ljusskygga fusken för att öka chansen att överleva och hitta många gömda skatter. Återfå all hälsa: Pausa spelet, håll ner ⊡ och tryck ←, →, ↑, ↓. Visa hela spelkartan: Håll ner R1 och tryck ○ fem gånger. Få fram alla föremål: Tryck ⊡, ⊡, ⊡, ○, ⊡, ○, ○, ←, ↑, ↓, →, L2, L2. Få fram alla uppdrag i uppdragsredigeraren: På Custom Mission-skärmen, håll ner L2 och ○ och tryck ↑, ↓, ↓, →, ←, ←. Få fram alla banor: När du ska välja bana, håll ner ○, ⊡ och R1, tryck på →, ←, ←, ↑, ←, ↓, L2. Få fram den gömda karaktären Tatsumaru: När du ska välja bana, håll ner ○ och ⊡, och tryck L2, L2, L1, L1, ↑, ↓, ←, → och R1.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES
Hur man knockar Kano



Det här är en schysst beat 'em up som du måste ha smidiga fingrar för att klara. Det första tipset är att trycka på L1 upprepade gånger för att få ett förstapersonsperspektiv. Detta förhindrar elakingar att smyga upp till dig osedda och gör sig besvärliga. Trots att det finns massor med vapen råder det brist på ammo. Du gör alltså bäst i att spara så många kulor som möjligt till löjtnanterna vid banans slut. När du har besegrat Kano och hans gäng, öppna inställningsmenyn och bläddra ner till fuskinställningarna. Aktiverar du denna kan du ge dig in och röja med alla vapen, attacker och 999 ammo.

PARASITE EVE II
Hur man sparkar babyn

Somliga klagar på att det här äventyret är för enkelt, men fienderna på slutet kommer förvåna alla arroganta spelare. Det enklaste sättet att bli av med dem är att skjuta granater på deras underkroppar så att de inte kan vända sig lika snabbt. Nu kan du undvika det mördande bröstskottet på följande vis: Stå i mitten av en lutande gång och skjut en granat precis när bröstet öppnas. Spring omedelbart ner för sluttningen så att attacken missar dig. Gå tillbaka och gör om allt igen. Självaste Eve kommer nu attackera dig underifrån. Använd Antibody på dig själv och håll dig i rörelse för att undvika hennes urladdningar. Lägg Metabolism innan sfärer träffar, skjut granater när hon kastar besvärjelser (skärmen guppar), och undvik skuggdemonen medan du attackerar den riktiga Eve. Du kommer att behöva mycket ammunition!

URBAN CHAOS
Extra vapen
Håll ner ▲ ○ ✕ ⊡ och tryck →. Du får en granat, en M-16 och ett hagelgevär.

Välja bana
På titelskärmen, håll ner L1 L2 R2 och R1.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
För att lindra smärtan från alla brutna ben och spruckna läppar, pausa spelet, håll ner L1 och knappa in följande kombinationer:

Åkarens värden på max när specialarna markeras
↑ ⊡ ▲ ↑ ↓

Öka alla värden med 10
✕ ⊡ ○ ⊡ ▲ ↑ ↓

Växla blod av och på
→ ↑ ⊡ ▲

Slå in så många gånger du vill för att få en riktig tjockis
✕ ✕ ✕ ✕ ← ✕ ✕ ✕ ✕ ← ✕ ✕ ✕ ✕ ←

Slå in så många gånger du vill för att få en smal skejtare
✕ ✕ ✕ ✕ ⊡ ✕ ✕ ✕ ✕ ⊡ ✕ ✕ ✕ ✕ ⊡

Oändliga specialare
✕ ▲ ○ ○ ↑ ← ▲ ⊡

Ökad spelhastighet
↓ ⊡ ▲ → ↑ ○ ↓ ⊡ ▲ → ↑ ○

Storhövdade gubbar
⊡ ○ ↑ ← ← ⊡ → ↑ ←

Få fram allt, inklusive alla banor och hemliga banor, och sätt åkarnas värden på max.
✕ ✕ ✕ ⊡ ▲ ↑ ↓ ← ↑ ⊡ ▲ ✕ ▲ ○ ✕ ▲ ○

DIGIMON WORLD
För att undvika den tråkiga träningsbanan:
När din digimon börjar träna, räkna till tio och tryck på ○. Detta avslutar träningen i ett snäpp, men du får lika mycket erfarenhet som om du hade spelat igenom alltihop.

ARMY MEN AIR ATTACK

Följande lösenord öppnar banorna två till 16 i enspelarläget. Välj lösenordsalternativet på huvudmenyn och knappa in banans lösenord för att hoppa direkt till den du vill spela. Vi har även inkluderat koderna till några hemliga bonusar.

Uppdrag 2, Going Car-crazy:
⊗, ↓, ←, ←, ⊡, ⊙, ⊙, →.

Uppdrag 3, The Train That Could:
△, ↑, ←, →, ↓, △, ⊡, ↑.

Uppdrag 4, Tan Terror-tory
↓, ↓, ⊡, ⊡, ←, →, ⊙, ⊗.

Uppdrag 5, Bur Bath:
→, →, ⊗, ⊙, ↓, ↑, ↓, ↑.

Uppdrag 6, Uninvited Guests:
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ⊗, ⊗.

Uppdrag 7, Ants In The Pants:
⊡, ⊙, ⊗, ⊡, △, ←, ↑, →.

Uppdrag 8, Saucer Attack:
→, ↓, ←, ↑, △, ↓, ↑, ↓.

Uppdrag 9, The Heat Is On:
⊙, ⊙, →, ↑, →, ↑, ⊗, ⊗.

Uppdrag 10, The Melting Pot:
⊗, ↓, ↓, ↓, ↓, ⊗, ←, →.

Uppdrag 11, River Rapids Riot:
△, ↑, ⊙, ↓, ⊡, ←, ⊗, →.

Uppdrag 12, Night Time Terror:
↑, ↑, △, △, ←, ←, ⊙, ⊙.

Uppdrag 13, Demolition Time:
←, →, ⊡, ⊗, ↑, ↓, ⊙, △.

Uppdrag 14, Pick Up The Pieces:
←, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, ⊗.

Uppdrag 15, Have An Ice Day:
⊡, →, ←, ⊙, ⊙, ↑, ↓, ⊡.

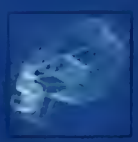
Uppdrag 16, Plastro's Revenge:
↓, ↑, ↓, ↑, △, ⊙, △, ⊙.

För att kunna använda de gömda piloterna Bombshell och Sarge:
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

För att se den gömda slutsekvensen:
⊡, ↓, ⊗, ↓, →, →, ↑, ↑.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

För att aktivera fusken till Midways tredimensionellt nydanande och trevliga *Mortal Kombat: Special Forces*, gå in i menyn för spelinställningar. Tryck ←, →, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊙.
Om du gjorde rätt hörs ett ljud, och du kan nu stänga av och på fuskläget från menyn för spelinställningar. Om du börjar spelet med fuskläget aktiverat får du alla vapen med full ammunition och reservammunition, två stora väskor med läkemedel och maximal erfarenhet så att du kan göra alla kombinationsattacker.



HYPE Nyheter från hela världen

NYHETSBREV Direkt hem i din e-postlåda

FORUM Diskutera och debattera

SPELGUIDE 724 konsolspel betygsatta

ONLINE Tips och länkar till världens bästa spelsiter

http://www.**SuperPLAY.net**

MÅNADENS CD

Vem vill bli miljonär, fotbollspelare, mumiejägare eller... ...får?

Nu när julen närmar sig är det hög tid för alla spelare att gå i ide under vintern med sina PlayStation. Finns det något bättre sätt att ta reda på vilka spel som ska hålla dig varm än att spela månadens demo-CD? *MTV Snowboarding* tar fasta på årstidens väder, Empires *Sheep* är klädda för vinterkyla och spelarna i *UEFA 2000/2001* är garanterat uppvärmda. Om detta är för fysiskt påfrestande för dig kan du alltid ta dig an den mentala utmaningen i *Who Wants To Be A Millionaire?*

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN

ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?

Om det är något fysiskt fel på din demo-cd, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

Det blir spänt när AC Milan möter Barcelona. Det är ett spel med två halvlekar, två lag och en enda boll.

UEFA Champions League Season 2000/2001

■ UTGIVARE:	Take 2
■ GENRE:	Fotbollssimulator
■ DEMOTYP	Spelbar

Med en vinnande blandning av arkadaction och realism är *UEFA Champions League 2000/2001* ett spel för de riktiga lirarna. Vår demo består av en fem minuter lång rafflande match mellan Barcelona och AC Milan. För att börja behöver du bara välja lag, bestämma taktik och satta igång att spela!

■ **Kontroller**

Utan boll

⊗	Bentackling
○	Glidtackling
L1	Sprint
L2	Byt spelare

Med boll

⊗	Låg passning
○	Hög passning
L2	Spark (håll in för att sparka bollen längre)
△	Tunnelboll
□	Hårt skott
R2	Sparka bollen framåt

Bollen i luften

⊗	Nick, passning
□	Nick, skott
○	Volley

Målvakt

⊗ (tryck)	Rulla ut bollen
⊗ (håll in)	Kasta/sparka ut bollen
○	Släpp bollen

■ **Övriga inslag**

I det fullständiga spelet kan du tävla i Champions League med alla lag från årets turnering, med de nyaste spelarna, dräkterna och symbolerna. Det finns även en Custom Team Editor där du kan skapa ditt eget lag.

■ **Ytterligare information**

Bolla med *UEFA* i nummer 37.

Snöskoj. Du kan åka bräda och spela luftgitarr samtidigt.

MTV Sports Pure Ride

UTGIVARE:	THQ
GENRE:	Snowboardsimulator
DEMOTYP	Spelbar

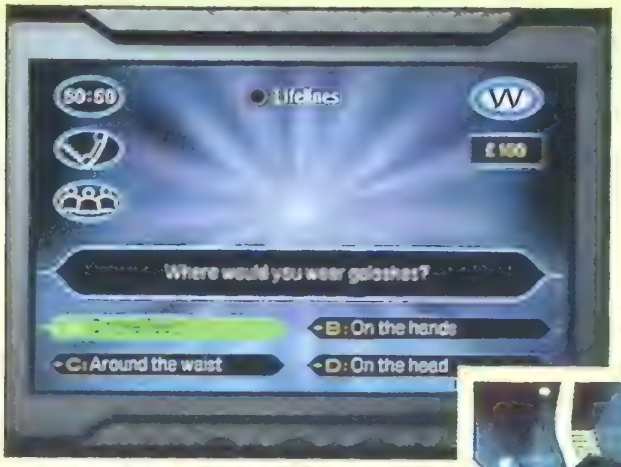
Det senaste tillägget till *MTV Sports*-serien är ett snowboardspel, och i demon kan du pröva att spela Freeride Mode i USA. Du får välja mellan två åkare och tre brädor, och måste klara av tre uppdrag (att samla en av de två symbolerna och att lyckas med fyra turer nedför ett räcke).

Kontroller

←/→/↑/↓ Snurra/vänd
⊗ Hoppa/åk på räcke
△○□ Grepp
(eller L2 + ⊗,△, □eller ○)
L2 + □/○ Specialtrick
L1 L1 Snurra

Övriga inslag
Hela spelet innehåller sju snöfyllda banor och ger dig valet mellan 21 brädstilar att testa trick och stunts med. Det är en riktig snurrfest.

Ytterligare information
Sluta göra snöänglar och kolla in vår recension av *MTV Sports Pure Ride* i nummer 36.



Nästa gång du spelar kan du vinna $8000 i speciella låssaspengar.

Who Wants To Be A Millionaire?

UTGIVARE:	Eidos
GENRE:	Frågesport
DEMOTYP	Spelbar

Oavsett om man tycker det är beroendeframkallande eller irriterande så är *Vem vill bli miljonär* ett TV-fenomen som gett vanliga människor, och Bengt Magnusson, en vagnslast med klöver. På samma sätt som i TV börjar du med skrattretande lätta frågor för småsummor och fortsätter genom svårare tankenötar med något högre prispengar tills du är redo att kamma hem storkovan. I likhet med programmet får du även tillgång till tre livlinor – ring en vän, 50/50 och fråga publiken. Använd dem försiktigt, annars har du förlorat innan du vet ordet av.

Demon ger dig ett smakprov på det riktiga spelet, inklusive kommentarer från den amerikanska programledaren (ja, han frågar också om det är ditt slutgiltiga svar, fast på engelska). Allt du behöver göra är att svara frågorna korrekt och du kan vinna hela 8000 dollar! Jösses! Vi kan meddela att de sista frågorna är riktigt knepiga, med det är inte riktiga pengar man vinner. Ifall du undrade.

Kontroller
På skärmen

Övriga Inslag
Det färdiga spelet innehåller flera olika spelsätt, bland annat Fast Finger, Head-to-Head och den stora penga-matchen själv.

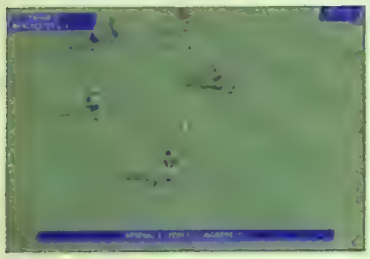
Trots att Bengt inte dyker upp i sin tredimensionella härlighet, får vi i alla fall höra den amerikanska programledaren, Chris Tarrant, säga sina mycket upprepade fraser.

Ytterligare information
Alla dina frågor besvarades i recensionen i nummer 37.

Alex Ferguson's Player Manager 2001

UTGIVARE:	JDD
GENRE:	Managerspel
DEMOTYP	Spelbar

Vår demo av *Alex Ferguson's Player Manager 2001* ger dig möjligheten att pröva på åtta veckor i den hektiska fotbollsvärlden



Kontroller

I "Scanner Game"

◎	Täckning
▣	Boll/spelare
△	Spelhastighet
L1	Repris
L2	Visa höjdpunkter
START	Spelmenyer
L1 + ↑↓←→	Byt laguppställning

I "Watch Game" (där det ej sammafaller med "Scanner Game")

R2 + ↑↓	Zooma in/zooma ut
△	Byt kameravinkel
L1 + ↑↓←→	Byt laguppställning
R2 + △◎⊗▣	Välj anfallstyp
◎	Snabbtittning

Övriga inslag

Spelet i sin helhet har tre spellägen och den senaste klubbinformationen, samt alla aktuella spelare och dräkter.

Ytterligare information

För att få reda på mer om spelet, läs recensionen på sidan 62.

Fergie förlorade nästan allt när hon skilde sig från Prins Andrew, men hon verkar ha hittat en ny framgångsrik karriär.

The Mummy

UTGIVARE:	Konami
GENRE:	Actionäventyr
DEMOTYP	Spelbar

På vår demonivå kommer du få besöka den poetisk döpta Blodets flod. Din uppgift är tämligen enkel: håll dig vid liv, plocka upp alla artefakter du kan hitta och undvik de fallande stenarna och rytande eldarna. Med lite tur kommer du snart att surfa på ovan nämnda vatten och ta dig ut helskinnad.

Kontroller

◎	Hoppa
▣	Parera/rulla åt sidan
△	Dra vapen
L1	Vänd 180°
L2	Justera kamera
R1	Välj vapen
R2	Sprinta
START	Menyer

Övriga inslag

I det kompletta spelet får du ta dig an allehanda livsfarliga hinder och kluriga gåtor. Du kommer att möta många olika skurkar, inklusive mumier, faraoner och till och med konkurrerande arkeologer.

"Var håller den där pinglan Lara hus, då? Hon måste vara någonstans häromkring!"

Ytterligare information

Bläddra tillbaka till sidan 64 där vi tar av mumien bandagen och ger den en noggrann undersökning.

Video Galleriet

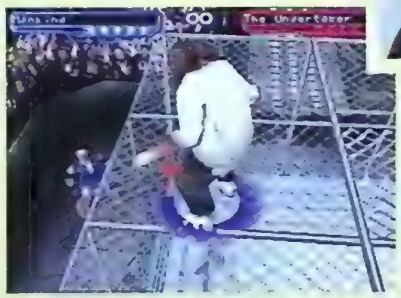
TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.

WWF Smackdown 2

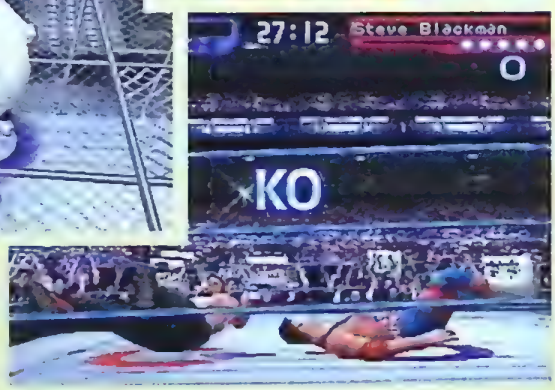
UTGIVARE:	THQ
GENRE:	Wrestlingspel
DEMOTYP	Video

Det första *Smackdown*-spelet revolutionerade wrestlinggenren, det förvandlande den från rena pinsamheterna till en genre att räkna med.

Eftersom originalet fortfarande säljer i tusental har det aldrig varit någon tvekan om att en uppföljare skulle släppas, och här är den – *WWF Smackdown 2*. Alla funktioner från originalet finns kvar, inklusive några av WWF:s riktiga hjältar: Stone Cold, Trish, Stratus och The Rock bara för att nämna några. Det finns dock fler brottare än förr (50 för att vara exakt), fler manövrer att göra, och fler galna brottningsvarianter. *Smackdown 2* sopar banan med konkurrenterna på alla nivåer. Efter en titt på detta kommer du att bli en riktigt wrestlingfanatiker.



Jag är herren på täppan. Det är inte du.

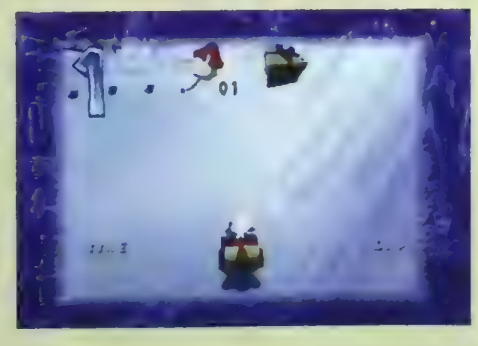


Smurf 3-2-1

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Video

De där små blå belgarna gör (ännu en) återkomst till rampljuset, och den här gången har de tagit med sig sina bilar. Jajamensan, Smurfarna – inklusive Gammelsmurf, Smurfan och deras ärkerivaler Gargamel och Azrael – är det senaste gänget som utmanar *Speed Freaks* och *Crash Team Racing* i den "ärevördiga" racingsporten.

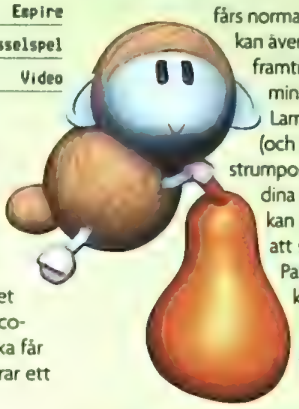
I *Smurf 3-2-1* kan du fara runt nio vansinniga smurfbanor i tre tokiga smurfvärldar. Utöver dessa galna tävlingar finns det ett Battle Mode för flera spelare och smurfigt många bonusbanor. Släng ett öga på vad som komma skall...



Rådande smurfexperten Magnus avslöjar att de små blå har två olika dialekter, "Förmodligen orsakat av en religiös schism".

Sheep

UTGIVARE:	Empire
GENRE:	Pusselspel
DEMOTYP	Video



Sheep handlar om en flock (ja, du gissade rätt) fårs liv och leverne. Du kommer att få guida dina små ulliga skyddslingar genom 25 banor. Man tycker att den ena ängen borde vara den andra lik, men så är icke fallet för det här är inga vanliga kreatur. De är discodansande, rymdresande, psykedeliska får med Artificiell Dumhet som simulerar ett fårs normala beteende. Du kan även förvänta dig gästframträdanden av ingen mindre än Bä Bä Vita Lamm. Hela fårslaktets (och även många yllestrumpors) öde ligger i dina händer. Bara du kan skydda fåren från att slaktas av Herr Paron och hans onda kor! Se och lär: får har mer att ge än ylle och varma tår.

Discodansande får? Vad kan de galna spelutvecklarna komma på härnäst?

Moto Racer World Tour

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Motorcykelracing
DEMOTYP	Video

Det här spelet är inte som andra motorcykelspel. Istället för att bara erbjuda dig de vanliga banbaserade tävlingarna, eller de vanliga terrängtävlingarna, ger *Moto Racer World Tour* dig både och. Till samma pris, dessutom.

Dels har vi den lortiga, hala och rent av leriga action som kallas motorcross, och dels den renare och lyxigare sportcykelracingen. Båda har sitt eget urval av banor och motorcyklar att erbjuda. De senare kan modifieras och trimmas till perfektion med hjälp av den mångfald av mekaniska alternativ som finns att välja mellan. I stort sett kan man göra allt utom att sätta på ett par extra hjul.

Med fyra andra spellägena till exempel Dragster och Trial, och en spelmotor vi sällan sett motsvarighet till är *Moto Racer World Tour* något som måste spelas för att riktigt uppskattas. I nästa månads spelbara demo kommer du kunna göra just det, men för tillfället är det bara att luta dig tillbaka och njuta. Att vrida på icke-existerande gasreglage och göra brummande läten anses som acceptabelt beteende av myndigheterna.

Det är en njutning att lorta ner dig med *Moto Racer World Tours* snygga lera.

NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

Nästa månads uppställning innehåller:

- Det kacklande bra spelet **Chicken Run.**
- Arkadklassikern **Frogger 2.**
- Den franska njutningen **Asterix.**
- Plus **Tomb Raider Chronicles, Time Crisis Project Titan, Mat Hoffman's Pro BMX, Ms Pac-Man** och mycket, mycket mer!

Chicken Run

Tomb Raider Chronicles

Mat Hoffman's Pro BMX

Time Crisis Project Titan

SVERIGES SNABBASTE PC-SPELSTIDNING

PCG SPECIAL

PC GAMER SPECIAL

Simon, 13, avslöjar:

”JAG KAN TROLLA!”

Svensk spelexpert: ”Simon bara fantiserar”

DRAKAR INVADERAR LANDET!

HJÄLTARNA STÅR HANDFALLNA

VI TESTAR: De nya spelmanickerna

VINN PLAYSTATION2 OCH SPEL!

1:A PRIS: PlayStation2-konsol samt spelet *TimeSplitters*. Värde cirka 5 050 kronor.
2:A-5:E PRIS: *TimeSplitters* och *Tekken Tag Tournament*. Värde cirka 1 100 kronor.
6:E-10:E PRIS: väska samt t-shirt. Värde cirka 500 kronor.

Denna månad kan Svenska PlayStation-Magasinet erbjuda en tävling som man bara inte får missa. Du kan vinna en PlayStation2-konsol samt superspelet *TimeSplitters*. Det enda du behöver göra är som vanligt att ringa vår tävlingstelefon och svara på några enkla frågor.

Här kommer den inledande frågan:

Till vilken spelgenre tillhör *TimeSplitters*?

1. SHOOT 'EM UP
2. BEAT 'EM UP
3. RACING

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0939-117 11 11 (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 3/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i februari. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

GRATTIS! Ni vann vår tävling i PSM 36! Priserna kommer med posten.

Tony Mårtensson, Malmö
Sebastian Lindqvist, Sundsvall
Conny Larsson, Stockholm
Niklas Graning, Sundsvall
Johan Rydqvist, Borlänge
Johan Sundler, Skoghall
Mikael Karlqvist, Storvete
Kim Bornholm, Partille
Conny Larsson, Södertälje
Magnus Roning, Trollhättan

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, 2 & 3 – SLUTSÅLDA !
PSM 4 • På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
PSM 5 • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9 • På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo
PSM 10 • På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
PSM 11 • På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddus, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
PSM 12 • På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
PSM 13,14,15 – SLUTSÅLDA!
PSM 16 • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 • På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 18,19 – SLUTSÅLDA!
PSM 20 • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction
PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
PSM 23,24 – SLUTSÅLDA!
PSM 25 • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro '98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
PSM 26 – SLUTSÅLD!
PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ
PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia
PSM 29 • På skivan: På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing
PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody's Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom
PSM 31 • På skivan: Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: the Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D
PSM 32 • På skivan: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Hogs Of War, Destruction Derby Raw, Moho, Tombi 2, Ronaldo V-Football, In Cold Blood
PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.
PSM 34 • På skivan: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars, X-Men: Mutant Academy, Re-Volt 2, Mille Miglia, Sydney 2000, Infestation
PSM 32 • På skivan: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Hogs Of War, Destruction Derby Raw, Moho, Tombi 2, Ronaldo V-Football, In Cold Blood
PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.
PSM 34 • På skivan: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars, X-Men: Mutant Academy, Re-Volt 2, Mille Miglia, Sydney 2000, Infestation
PSM 35 • På skivan: Sydney 2000, Formula One 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Terracon, Mr Driller, Driver 2, Superman, LMA Manager 2001, Ducati Life
PSM 36 • På skivan: Driver 2, Sno-Cross Championship Racing, In Cold Blood, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Action Man Destruction X, Dino Crisis 2, Alien Resurrection, Mike Tyson Boxing, This Is Football 2, Legend Of Dragoon
PSM 37 • På skivan: Crash Bash, Spyro: Year Of The Dragon, Mike Tyson Boxing, Toca World Touring Cars, Jungle Book Groove Party, This Is Football 2, The World Is Not Enough, Muppet Monster Adventure, Koudelka, Mat Hoffmans Pro BMX, Monster Rancher

HUR GÖR JAG?
Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även beställa per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop
OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto

39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
					SUMMA:

FRANKERAS EJ
PSM
BETALAR
PORTO

Ev företag .....
Namn .....
Adress .....
Postnr.....Ort .....
Telefon.....
.....
Målsmans underskrift om du är under 18 år

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de fem första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

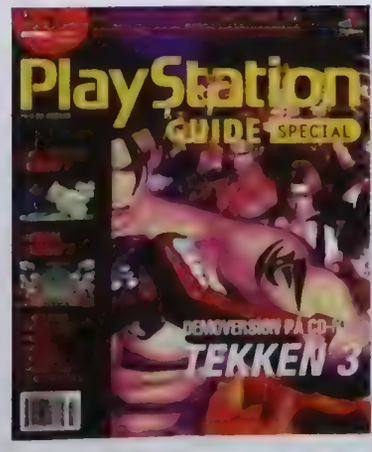
PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3 – SLUTSÅLD

PLAYSTATION GUIDE 4
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

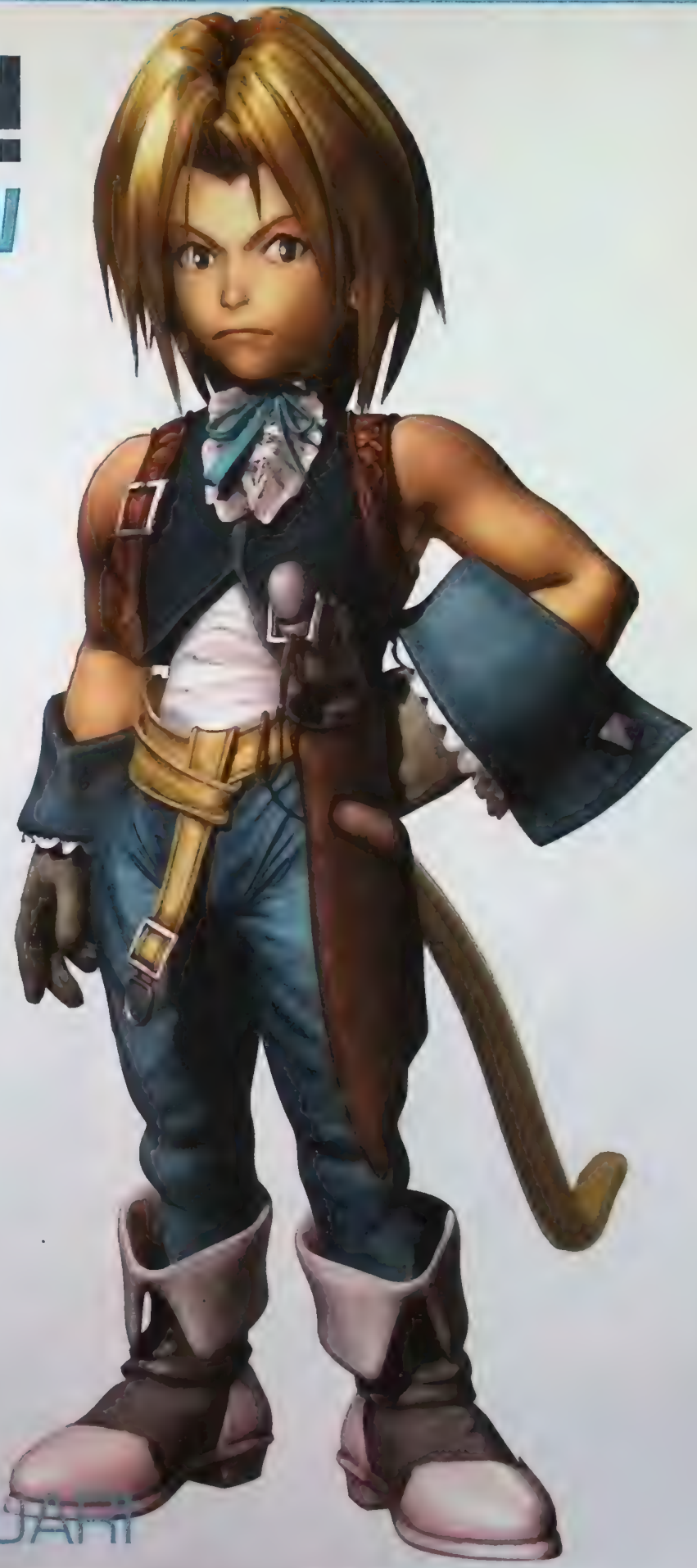
PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-cd medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing



ÄNTLIGEN!

FINAL FANTASY IV

Stor recension av det sista spelet i serien för PlayStation.



SKRÄCKSTUDIE

ONIMUSHA: DEMON WARRIOR

Vi provspelar PlayStation2-spelet som alla talar om

VI RECENSERAR BLAND ANNAT

Final Fantasy IX
WDL Thunder Tanx
Blade
007 Racing
Duke Nukem: Land Of The Babes

Komplett PlayStation2-bevakning
Tävlingar med fina priser
Spellistan med kommande titlar
Tips och fusk
Nyheter, Insändare, Provspelningar

NUMMER 2/2001

UTE DEN 8 FEBRUARI

gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se

PlayStation®2

PS 2 Paket

Det här ingår!

- Två års garanti
- Basenhet
- HK Dual Shock 2
- Strömsladd
- AV-kabel

4495:-

p.g.a av stor efterfrågan och liten produktion kan det vara så att du måste vänta på din PS2 bas. För närmare info om leverans ring oss på 054 - 222 000

Öppettider
Vardagar 10-18.

PlayStation 2 - Heta titlar

Aqua Aqua (Wetrix 2)	299	NHL 2001	549
Armored Core 2	549	Orphen - Scion of sorcery	499
Dead or Alive 2	549	Rayman 2 Revolution	549
Disney's Dinosaur	549	Ready 2 Rumble Boxing 2	549
Donald Duck Quack Attack	549	Red	549
Driving Emotion Type S	549	Ridge Racer 5	549
Dynasty Warriors 2	549	Silent Scope	549
ESPN Int. Track & Field	549	Sky Surfer	499
ESPN X Games Snowboarding	549	Smugglers Run	499
Eternal Ring	549	SSX Snowboard Supercross	549
Evergrace	549	Stunt GP	499
F1 Championship Season 2000	549	Surfing H30	499
Fantavision	549	Swing Away Golf	549
FIFA 2001	549	Tekken Tag Tournament	549
Gradius III & IV	549	Theme Park World	549
Gunslinger	499	Timesplitters	549
Int. Superstar Soccer 2000	549	Tokyo Extreme	549
Kessen	549	Top Gun Internation Academy	499
Madden NFL 2001	549	Wild Wild Racing	549
Midnight Club: Street Racing	499	X Squad	549

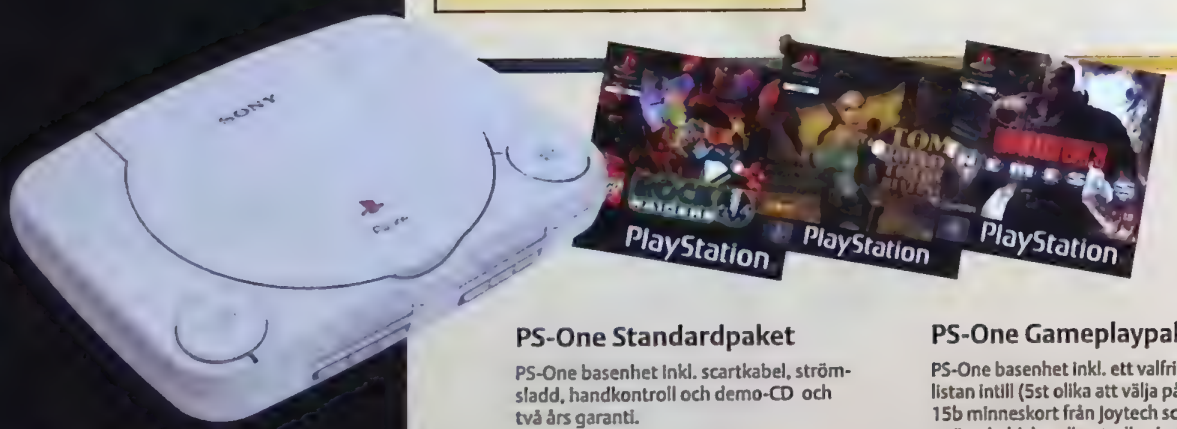
Dead or Alive
[Fighting]

ESPN X Games
[Sport]

PlayStation 2 - Tillbehör

Antennkabel RF Switch	179	Multitap Adaptor 2	299
AV Adaptor	199	Multitap Sony	499
AV Kabel	169	Ratt Ferrari 360 Modena Shock	599
AV Kabel Component	249	RFU Kabel	219
DVD Fjärrkontroll	199	Super RGB Kabel	119
Handkontroll Controller Plus 2	299	S-Video Kabel	249
Handkontroll Dual Shock 2 Sony	299	Vertikalt Konsollställ	99
Minneskort 8 MB	369	Vertikalt Konsollställ (Sony)	149

PS one™



PS One basenhet
Nu i smidigare format.

PS-One Standardpaket

PS-One basenhet inkl. scartkabel, strömsladd, handkontroll och demo-CD och två års garanti.

Vårt pris 1299:-

PS-One Gameplaypaket

PS-One basenhet inkl. ett valfritt spel från listan intill (5st olika att välja på), ett kvalité 15b minneskort från Joytech scartkabel, strömsladd, handkontroll och demo-CD och två års garanti.

Vårt pris 1499:-
Ord. butikspris 1895:-

Spel att välja på för PS-One Gameplaypaket:

Resident Evil 3
Tomb Raider 4
Lego Rock Raiders
40 Winks
Speed Freaks

DVD

DVD Pioneer DV-530
En mycket prisvärd kvalitets DVD-spelare från Pioneer som givetvis är Code-free

DVD Hårdvara - ett urval av de bästa maskinerna just nu. Läs mer om dem på www.gameplay.se

DVD Pioneer 530 Code-free	4595
DVD Pioneer DV-535 Code-free	4500
DVD Samsung 511	2695
DVD Samsung 611	3295

Är vi billigast I Sverige på nya filmer? Nedan är ett urval av de senast släppta filmerna. Vi har över 1000 olika filmer i lager. Komplett lista finns på www.gameplay.se eller I vår katalog.

American Beauty	219	Hollywood Gigolo	189
Any given sunday	199	I Huvudet På John Malkovich	189
Big Lebowski	199	Insider. The	199
Blade Runner Directors Cut	199	Jurassic Park	229
Braveheart	219	Magnolia	229
Chain of Command	189	Matrix	189
Ciderhusreglerna	199	Metallica - With The San Frans	349
Clint Eastwood Box	349	Mission to Mars	229
Das Boot	219	Nyckeln Till Frihet	
Dinosaurernas Tid	229	+ Den Gröna Milen - Box	329
Fight Club	229	Nyhetsåret 2000	249
Fight Club (Dubbel-DVD)	259	Perfect Storm .The	199
Friends år 6, episod 17-24	189	Saving Privat Ryan	
Friends år 6, episod 1-8	189	-Spec Ed (Dubbel DVD)	229
Friends år 6, episod 9-16	189	Sjätte Sinnet	199
Gladiator	249	Stigmata	219
Gone in 60 seconds	209	Taxi Driver	219
Helgonet	229	Terminator 2	219
Highlander	129	Three kings	199

Förbeställ!

Mission Impossible 2
[Action]

Släpps 21 februari -01

NYHETER

Nedanstående är alla större speltitlar som skall släppas under December. För en uppdaterad lista av nyheter, vg se www.gameplay.se eller ring vår kundtjänst. Gameplay har alltid alla nya releaser i god tid så att du som förbeställer alltid har spelet på releasedagen.

007 Racing	419	Hello Kitty's Cube Frenzy	249
102 Dalmatians Puppets to the Blade	449	Int. Superstar Soccer 2000	369
Casper Friends Around the Worl	429	Legend of Dragoon	399
Championship Motocross 2001	299	Looney Tunes Racing	319
Chicken Run	449	Mortimer the Chicken	249
Crash Bash	399	Mummy, the	349
Dancing Stage Euromix 1	369	Pop N Pop	449
Danger Girl	349	Power Rangers: Lightspeed Resc	349
Digimon World	449	R4 Ridge Racer 4 - Platinum	249
Djungelboken med Dansmatta	369	Rogue Spear	349
Donald Duck Quack Attack	679	Sesame Street Sports	249
Ducati World	349	Sheep	449
El Dorado	399	Sno-Cross Champ Racing	249
ESPN Great Outdoor Game	249	Star Wars Episode 1 Demolition	429
European Super League	369	Strider 2	429
F1 World Grand Prix 2000 (Eido	429	Tom & Jerry in House Trap	249
Freestyle Motorcross	449	Ultimate Fighting Championship	349
Grinch	449	Vanishing Point	399
H8O Boxing	329	Woody Woodpecker Racing	349

102 Dalmatiner
[Barn/Familje]
102? 449:-

Chicken Run
[Barn/Familje] 399:-
Roligare än filmen

Woody Woodpecker
[Barn/Familje] 349:-
Hacke rockar

Mummy The
[Äventyr] 349:-
Mumifiera

Sno Cross Ch. Racing
[Racing] 249:-
Snöskoter

Crash Bash
[Barn/Familje] 369:-
Racing med humor

Legend of Dragoon
[Rollspel] 399:-
Final Fantasy utmanare

PlayStation - Heta titlar

Beställ fler än ett spel och få en Bonusprodukt!spel

Djungelboken utan matta
[Barn] 369:-
Dansant!

Nedan finner du ett urval av de senaste spelen i lager. För en komplett lista vg se www.gameplay.se eller ring vår kundtjänst.

3.2.1 Smurf	329	Dracula Resurrection	349	NHL 2001	419	ToCA World Touring Cars	399
Alien Resurrection	419	Driver 2	349	Nightmare Creatures 2	369	Tomb Raider Chronicles	499
Batman Return of the Joker	249	Dukes of Hazzard	249	Oddworld 2 Abes Exoddus	399	Tony Hawk Pro Skater 2	419
Colin McRae Rally 2	449	F.A. Premier League Man 2001	249	Parasite Eve 2	449	Toshinden 4	369
Cool Boarders 4	399	F.A. Premier League Star2001	249	Rayman 2	349	Wacky Races	229
Croc 2	449	F1 2000 EA	249	Ready 2 Rumble Boxing 2	349	Vagrant Story	449
Dave Mirra Freestyle BMX	399	F1 Championship Season 2000	419	Spyro 3 Year of the Dragon	369	Vandal Hearts 2	369
Die Hard Trilogy 2	299	F1 Racing Championship (UBI)	249	Star Trek Invasion	399	War of The Worlds	449
Dino Crisis 2	429	FIFA 2001	419	Star Wars Episode 1 Jedi Power	419	Vib Ribbon	249
Disney's Dinosaur	349	Hogs of War	329	Street Skater 2	419	Victory Boxing 3 Challenger	349
Djungelboken utan Dansmatta	369	Int. Track & Field 2	369	Suikoden 2	369	Virus	399
		Knock Out Kings 2001	419	Superbikes 2000	419	World Championship Snooker	419
		Medal of Honor Underground	419	Supercross 2000	419	World is Not Enough, The	419
		MTV Sports: Pure Ride	449	Sydney 2000	449	Worms Pinball	229
		MTV Sports: Skateboarding	349	Syphon Filter 2	369	WWF Attitude	449
		NBA Live 2001	419	Tenchu 2	419	WWF Smackdown 2	449
		Need for Speed 5: Porsche	419	Tiger Woods PGA Tour 2001	419	Xena Warrior Princess	419

Alien Resurrection
[Action] 349:-
Skräckfilm 3D shooter

PlayStation REA!

HJÄLP OSS TÖMMA LAGREN!

Garanterat Sveriges lägsta priser på massor av spel. Först till kvarn...

40 Winks	99	Kula World	199
Actua Soccer 3	99	Kurushi 2 Final	149
Airnouts	99	Lego Rock Raiders	199
Apocalypse	149	Mary King Riding Star	199
Army Men 3D	199	Medievil 2	199
Baby Universe	99	Medievil Combo Pack	199
Battle Arena Toshinden	99	Micro Maniacs (M Machines 4)	199
Big Air Snowboarding	199	Monaco Gp 2- Racing Sim	199
Bio Freaks	99	Newman Haas Racing	99
Blasto	99	NFL Blitz 2000	99
Bloody Roar 2	99	NFL Extreme	99
B-Movie	99	NHL Rock the Rin	149
Bomberman Fantasy Racing	199	Pitfall	99
Bomberman World	149	Rage Racer	199
Chessmaster 2	199	Renegade Racer	149
Colony Wars	99	Resident Evil 3	199
Command & Conquer	99	Resident Evil Gun Survivor	199
Crusaders of Might & Magic	199	Rollcage Stage 2	149
Dodgem Arena	99	Running Wild	149
Escape ODT	99	Sensible Soccer Club Ed.	99
Everybodys Golf	199	Sentinel Returns	99
Evo's Space Adventures	149	Space Debris	149
Explosive Racing	99	Space Invaders	99
Extreme 500	149	Streak	99
F.A. Soccer Manager	99	Tenchu	199
F1 World Grand Prix 99	199	Tombi	149
Fishermans Bait	199	Trap Runner	99
Formula One 97	99	UEFA Champions League 2000	199
Gran Turismo - ej Plat	199	Warpath: Jurassi	149
Grand Theft Auto 2	199	Wild Arms	199
Grudge Warriors	99	X-Files	199
Klonoa	199		

PlayStation Platinum

Cool Boarders 3
[Sport] Platinum
Fartfylld! 249:-

Abes Odyssee	149	Gex 3 Deep Cover Budget	149
Ballistic	149	Gran Turismo	249
Bugs Bunny Lost in Time	229	Gran Turismo 2	249
C&C Red Alert Classic	149	Grand Theft Auto	149
Castrol Honda Superbike	149	Grand Theft Auto 2	149
Colin McRae Rally	249	Heart of Darkness	149
Cool Boarders 3	249	Lucky Luke	229
Crash Bandicoot 2	249	Medal of Honour	229
Croc	149	Medievil	249
Die Hard Trilogy	149	Metal Gear Solid	229
Disney	149	Micro Machines V3 Budget	149
Eagle One: Harrier Attack	149	Moto Racer	149
Ett Småkryps Liv	249	Moto Racer 2	229
F.A. Manager Budget	149	Need for Speed 4	229
F.A. Premier League Man 2000	149	Pandemonium	249
FIFA 98	129	Populous the Beginning Classic	149
FIFA 99 Platinum	229	Road Rash	149
Final Fantasy 7	249	Rugrats Search for Reptar	149
Final Fantasy 8	249	Shadowman	149
		Smurfs	229
		Soviet Strike	149
		Sports Car GT Classic	149
		Spyro the Dragon	249
		Star Wars Episode 1 Phantom M	199
		Tekken 2	249
		Thunderhawk 2 Budget	149
		Toca Touring Car	149
		Tomb Raider Budget	149
		Tomorrow Never Dies	229
		V-Rally	149
		Warpath: Jurassic Park	149
		Warzone 2100 Budget	149
		Worms	149

Tillbehör

Licensierade

Vg se annat uppslag för hela vårt sortiment av Playstation & Playstation 2 tillbehör.

Action Replay CD-X (ej lic)	449
Antennkabel Original	299
HK Dual Shock Original	299
JS Arcade Stick Namco	349
Link Kabel Original	149
Minneskort Original	169
Multi Tap Original	229
Pistol Scorpion	249
Ratt Ferrari Shock 2 Force	549
Ratt Playstation Mad Catz v2	649
X-Plorer FX (ej lic)	399

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

Köp, sälj eller byt!

Välkommen till landets största marknad för begagnade spel.

Utmaningar du själv tröttnat på längtar nån annan efter. Eller tvärt om. Lusläs våra listor. Här kan du fynda till billiga priser. Och du behöver inte vara orolig: Vi lämnar ett års garanti på alla våra begagnade spel.

Fler begagnade spel hittar du på www.gameplay.se

Det är enkelt att sälja eller byta spel.
Gör så här:

1. Skriv ditt namn, adress och telefonnummer/ e-post i ett brev.
2. Vill du endast sälja spel: Skriv att du vill ha pengar. Vill du byta spel: Skriv vilket/vilka spel du vill byta till.
3. Skicka dina spel tillsammans med brevet till: Gameplay Begagnat, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad. Glöm ej sätta på rätt mängd frimärken.

Man kan byta mot både nya och begagnade produkter. Vi tar inga förbokningar på begagnade spel. Skriv gärna ner reservprodukter som du vill ha om de produkter du beställt skulle vara slut.

Du betalar frakten till oss. Vi löser inte ut några paket och du kan därför inte skicka paket mot postförskott. När spelen kommer till oss och vi har godkänt dem för inköp så är affären definitiv, d.v.s. du kan inte få tillbaka dina grejer. Om vi finner att spelen inte är i tillräckligt gott skick, så kommer vi att skicka tillbaka dem.

Du får dina pengar eller spel inom en vecka. Vill du byta till annat begagnat spel kan det ta längre tid. När vi har tagit emot dina spel är din försäljning bindande. Då kan du inte ångra dig och få tillbaka spelen. Du måste vara minst 18 år för att sälja eller byta spel. Om du är under 18 år måste din målsman underteckna ditt brev till oss.

Vi reserverar oss för ev tryckfel i annonsen.

50% vid inköp, 60% vid inbyte.

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel. Av det begagnade försäljningspriset betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte. Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna. Vid saknad av manual/kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%.

Vg se utförlig köp, byt och säljinformation i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Exempel:

Du får för ditt NHL 2001 (PSX) 50% av 395 kr = 197,50 kr kontant eller 60% av 395 kr = 237 kr vid inbyte.

Nintendo 64

Nedanstående N64-spel i lager per den 14/12. För ytterligare priser och titlar; vg kolla www.gameplay.se eller ring för mer info.

Resident Evil 2
[Äventyr] **395:-**
Skrämmande!

Aero Gauge	150
Air Border 64	125
Armorines	150
Banjo Kazooie 3D	295
Beetle Adventure Racing	150
Blast Corps	95
Body Harvest	50
Buck Bumble	150
Castlevania 3D	295
Centre Court Tennis	195
Dalkatana	250
Dark Rift	75
Diddy Kong Racing	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Zero Hour	595
Extreme G	125
F1 World Grand Prix	95
Flying Dragon	295
Forsaken	75
F-Zero X	195
GT 64 World Championship	195
Hybrid Heaven	150
Int. Superstar Soccer 98	95
Int. Track & Field Summer Game	395
Jet Force Gemini	350
Kobe Bryant NBA Basket	95
Lode Runner	95
Mario Golf	350
Mario Kart 64	295
Michael Owens WLS	150
Mission Impossible	195
Monaco GP Racing Sim	195
Multi Racing Championship	250
Mystical Ninja	295
Nagano Winter Olympics	150
Nascar 99	195
NBA Live 2000	250
Perfect Dark	495
Pilotwings 64	150
Premier Manager	195
Resident Evil 2	525
Rocket - Robot on Wheels	350
San Fransisco Rush	150
SCARS	150
Shadowgate 64	650
Shadowman	195
Super Smash Brothers	395
Tetris 64	350
Turok 3 Shadow Oblivion	450
Turolc Rage Wars	295
Walalae Country Club Golf	150
Wetrix	75
Virtua Pool	150
V-Rally Edition 99	195
WWF Attitude	350
Yoshis Story	295
Zelda the Ocarina of Time	195

Dreamcast

Nedanstående DC-spel i lager per den 14/12. För ytterligare priser och titlar; vg kolla www.gameplay.se eller ring för mer info.

4 Wheel Thunder	195
Aerowings	195
Blue Stinger	195
Buggy Heat	95
Bust a Move 4	350
Chu Chu Rocket	95
Dead or Alive 2	350
Dynamite Cop 2	150
Ecco the Dolphin	295
F1 World Grand Prix	195
Fighting Force 2	195
Fur Fighters	295
Gauntlet Legends	195
Grand Theft Auto 2	350
House of the Dead 2	295
Incoming	95
Jimmy Whites Cueball 2	250
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	250
MDK 2	195
Metropolis Street Racer	395
Millenium Soldier	195
Monaco GP 2	150
Mortal Kombat Gold	150
NBA 2K	250
NHL 2K	395
Nightmare Creatures 2	395
Nomad Soul	195
Power Stone	150
Rayman 2	350
Ready to Rumble Boxing	195

Rayman 2
[Plattform] **350:-**

Red Dog	295
Resident Evil 2 (Old Game)	295
Resident Evil Codename Veronic	395
Sega Bass Fishing + spö	850
Sega Rally 2	195
Sega Worldwide Soccer 2001	395
Shadowman	195
Silver	295
Snow Surfers	195
Soul Fighter	95
Speed Devils	195
Spirit of Speed	295
Suzuki Alstare Racing	195
Sword of the Beserk	295
Tee Off Golf	295
Tomb Raider 4	250
Tony Hawk Skateboarding	350
Trick Style	150
Worldwide Soccer 2000	150
Worldwide Soccer Euro 2000	250
V-Rally 2 Expert Edition	350
WWF Attitude	250
Zombie Revenge	350

Gameboy color

Nedanstående DC-spel i lager per den 14/12. För ytterligare priser och titlar; vg kolla www.gameplay.se eller ring för mer info.

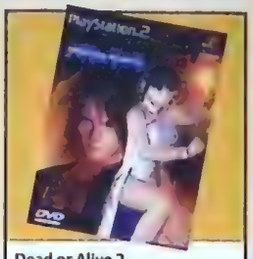
BomBerman	195
Conkers Pocket Tales	250
F1 World Grand Prix	250
F-18 Thunder Strike	195
Grand Theft Auto	225
Holy Magic Century	195
Int. Superstar Soccer	150
Konami Collection	195
Legend of the River King	195
Mario Golf	250
Men in Black	195
Metal Gear Solid	250
Muppets	250
NBA Jam 99	95
Pitfall	150
Pocket Bomberman	195
Rainbow Six	250
Rampage Universal Tour	195
Roadsters 98	125
Shadowgate Classic	150
Smurfs Nightmare	195
Super Mario Bros DX	250
Tomb Raider	250
Top Gear Rally Pocket	250
Turok 2 Seeds of Evil	195
Turok Rage Wars	225
Wario Land 2	250
V-Rally	195
WWF Attitude	195
Zelda DX	250

Conkers Pocket Tales
[Plattform] **255:-**
Och den långa ludna svansen.

PlayStation 2 spel beg

Nedanstående spel finns inte i lager. Denna lista är främst avsedd för dig som vill byta in dina spel efter releasen av PS2 den 24/11. Vi betalar bra i början men var beredd på rejäla prisfall på beg PS2 spel, m a o har du tröttnat på ett spel - sälj/byt det snabbt så får du mycket bättre betalt.

Age of Empires 2	495
Armored Core 2	495
Army Men Air Attack	495
Baldurs Gate	495
Big SSX Snowboard Supercross	495
Billiard Masters	495
Bouncer, The	495
Carrier	495
Champs F1 Racing	495
Cool Pool Billards Master 2	495
Dark Cloud	495
Dead or Alive 2	495
Driving Emotion Type S	495
Dynasty Warriors 2	495
Ephemeral Fantasia	495
ESPN Int. Track & Field	495
ESPN NBA 2 Night	495
ESPN NFL Prime Time	495
ESPN X Games Snowboarding	495
Eternal Ring	495
Ever Grace	495
F1 Championship	495
Fantavision	495
FIFA 2001	495
Final Fantasy 10	495
Final Fantasy 11	495
Gradius III & IV	495
Gran Turismo 2000	495
Ito	495
Jet Ion Grand Prix	495
Jungle Book	495
Kessen	495
Knock Out Kings 2001	495
Lost, The	495
Madden 2001	495
Metal Gear Solid 2	495
Midnight Club: Street Racing	495
Moto GP	495
Munukuru	495
Nascar 2001	495
NFL Gameday 2001	495
Oddworld: Munches Odyssey	495
Onimusha Warlords	495



Dead or Alive 2
[Fighting]
Hårdslående! **495:-**

Oni	495
Orphen	495
Rayman 2	495
RC Revenge Pro	495
Ready 2 Rumble -Round 2	495
Real Pool	495
Ridge Racer 5	495
Roadster Trophy	495
Run Like Hell	495
Seven Blades	495
Shadow Destiny	495
Silent Scope	495
Smugglers Run	495
Star Wars Episode 1 Starfighte	495
Star Wars Super Bomb Squad	495
Street Fighter EX3	495
Street Lethal	495
Summoner	495
Super Bust A Move	495
Surfing H30	495
Tekken Tag Tournament	495
Timesplitters	495
Unreal Tournament	495
World is Not Enough, The	495
V-Rocem	495
X Squad	495
Zone of the Enders	495

PS One

Detta är större delen av de titlar som släppts till PlayStation. För att se hela listan gå till gameplay.se. Vi har inte alla dessa i lager utan enbart cirka 35%.

007 Racing	395
102 Dalmatinerna	295
2Extreme	150
3.2.1 Smurf	295
40 Winks	75
4-4-2 Soccer	50
4x4 World Trophy	150
Ace Combat 2	295
Ace Combat 3	295
Action Bass	350
Action Man	195
Action Man Operation Extreme	350
Actua Golf	75
Actua Golf 2	95
Actua Golf 3	150
Actua Ice Hockey	95
Actua Icehockey 2	150
Actua Pool	195
Actua Soccer	50
Actua Soccer 2	75
Actua Soccer 3	95
Actua Soccer Club Edition	95
Actua Tennis	150
Adidas Power Soccer	50
Adidas Power Soccer 2	75
Adidas Power Soccer 97	75
Adidas Power Soccer 98	75
Agent Armstrong	95
Agile Warrior	95
Air Combat	150
Air Race	95
Aimouts	95
AIV Evolution Global	150
Akuji	125
Aladdin	350
Alien Resurrection	395
Allen Trilogy	95
All Star Soccer	95
All Star Tennis 2000	195
All Star Tennis 99	150
Allied General	395
Alone in the Dark	125
Alundra	150
Alundra 2	225
Andretti Racing	95
Ape Escape	150
Apocalypse	75
Aquanauts Holiday	95
Arcade Greatest Hits 2	95
Area 51	195
Ark of Time	95
Armoured Core	75
Army Men - Air Attack 2	350
Army Men - Sarges Heroes 2	350
Army Men 3D	295
Army Men Air Attack	295
Army Men Op. Meltdown	250
Army Men Sarges Heroes	295
Assault	50

Alien Resurrection
[Action] **395:-**
Skräckfylld 3D-shooter

Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

ATV Quad Power Racing

[Racing]

4-hjuligt! **350:-**

Assault Rigs	50
Asterix	195
Asterix och Obelix Möter Caesar	250
Asteroids	95
Ataris Arcades Greatest Hits	95
Atlantis	95
Attack of the Saucerman	95
ATV Quad Power Racing	350
Auto Destruct	95
Azure Dreams	195
Baby Universe	50
Babylon 5	95
Ball Blazer	95
Ball Blazer Championships	75
Barbie Race & Ride	150
Barbie Super Sports	150
Batman & Robin	150
Batman Forever	150
Batman Racing	295
Batman Return of the Joker	295
Battle Arena Toshinden 1	75
Battle Arena Toshinden 2	75
Battle Arena Toshinden 3	75
Battlesport	75
Battlestation	95
Beast Wars	75
Beatmania	350
Beatmania Euro	350
Bedlam	75
Big Air	95
Bio Freaks	95
Bishi Bashi Special	295
Black Dawn	95
Blade	350
Blam! Machinehead	50
Blast Chamber	75
Blast Radius	75
Blasto	95
Blaze & Blade	295
Blazing Dragons	150
Bloodlines	95
Bloody Roar	75
Bloody Roar 2	95
B-Movie	75
Bob the Builder	350
Bomberman Fantasy Racing	150
Bomberman World	150
Bond Twine	395
Brahma Force	95
Breakout	350
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	195
Breath of Fire IV	395
Brian Lara Cricket	250
Broken Helix	95
Broken Sword	95
Broken Sword 2	150
Brunswick Circuit Pro Bowling	225
Brunswick Pro Bowling 2	350
Bubble Bobble	295
Bubsy 3D	95
Bug Riders	95
Buggy	95
Bugs Bunny	195
Bugs Life Activity Centre	175
Burning Road	95
Bushido Blade	95
Bust A Groove	195
Bust A Move 2	175
Bust A Move 3	195
Bust A Move 4	295
Buster & Beanstalk	195
Buzz Lightyear of Star Command	350
C&C Red Alert	150
C&C Retaliation	150
C3 Racing	150
Caesars Palace	350
Caesars Palace 2	350
Caesars Palace 2000	295
Capcom Gen Vol 1	350
Cardinal Syn	75
Carmageddon	150
Carmageddon 2	395
Carnage Heart	95
Casper	150
Castlevania 1	250
Castrol Honda Superbike	195
Castrol Honda Superbike 2000	350
Centipede	95
Championship Bass Fishing	350
Championship Motocross	250
Championship Motocross 2001	395
Chaos Break	350
Chase the Express	295
Cheesy	95

Chase the Express

[Action] **295:-**

Rasande action!

Chessmaster 2	350
Chessmaster 3D	350
Chicken Run	395
Chill	95
China	150
Chocobo Racing	150
Chronicles of the Sword	150
Circuit Breakers	150
City of the Lost Children	95
Civilization 2	350
Clock Tower	95
Colin McRae Rally	175
Colin McRae Rally 2	350
Colony Wars	95
Colony Wars 3: Red Sun	195
Colony Wars Vengeance	75
Command & Conquer	125
Constructor	225
Contra Legacy War	95
Cool Boarders	95
Cool Boarders 2	95
Cool Boarders 3	195
Coolboarders 4	295
Courier Crisis	95
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	150
Crash Bandicoot 3	175
Crash Bash	395
Crash Team Racing	295
Crime Killer	75
Crisis Beat	250
Critical Depth	75
Criticom	75
Croc	150
Croc 2	350
Crow City of Angels	150
Crusader No Remorse	75
Crusaders of Might & Magic	350
Crypt Killer	95
Cyber Tiger	150
Cyberia	50
Cybersled	50
Cyberspeed	75
D	95
Dance Dance Revolution	350
Danger Girl	350
Dark Forces	195
Darklight Conflict	75
Darkstalkers	75
Darkstalkers 2	95
Darkstalkers 3	95
Darkstone	395
Dave Mirra Freestyle BMX	395
Davis Cup Tennis	95
Dead Ball Zone	75
Dead or Alive	150
Deathtrap Dungeon	75

Dino Crisis 2

[Action] **395:-**

Än är de inte utdöda!

Defcon 5	75
Demolition Racer	195
Descent	50
Descent 2	75
Destrega	150
Destruction Derby	125
Destruction Derby 2	150
Destruction Derby RAW	295
Deuce	350
Devils Deception	95
Devils Dice	150
Diablo	150
Die Hard Trilogy	175
Die Hard Trilogy 2	295
Digimon World	395
Dino Crisis	195
Dino Crisis 2	395
Discworld	150
Discworld 2	195
Discworld Noir	195
Disneys Dinosaur	350
Disneys Magical Racing Tour	350
Disneys Magical Tetris	250
Disruptor	95
Divers Dream	95
Djungelboken med Dansmatta	550
Djungelboken utan Dansmatta	350
Dodgem Arena	75
Donald Duck	350
Doom	150
Dragon Ball Final Bout	395
Dragon Heart	95
Dragon Seek	395
Dragon Valor	250
Dreams	95
Driver	195
Driver 2	395
Duke Nukem 3D	150
Duke Nukem Time 2 Kill	195
Duke Nukem: Land of the Babes	395
Dukes of Hazzard	195
Dukes of Hazzard 2	295
Dune 2000	195
Dynasty Warriors	75
Eagle One: Harrier Attack	150
Earthworm Jim 2	75
Earthworm Jim 3D	150
ECW Anarchy Rulz	350
ECW Hardcore Revolution	195
Egypten	150
El Dorado	350
Eliminator	95
Epidemic	75
Escape ODT	75
ESPN Extreme Games	295
ESPN Great Outdoor Game	350
Eternal Eyes	350
Ett Småkryps Liv	150
Euro 2000	195
European Super League	350
Everybodys Golf	195
Everybodys Golf 2	195
Evil Dead: Hail To The King	350

FIFA 2001

[Sport]

Målfest! **395:-**

Evil Zone	95
Evo's Space Adventures	50
Excalibur 2055 AD	150
Exhumed	125
Explosive Racing	95
Extreme 500	75
Extreme Pinball	95
Extreme Snowbreak	95
F.A Premier League Man 2000	195
F.A Premier League Manager 200	195
F.A. Manager	95
F.A. Premier League Man 2001	350
F.A. Premier League Star	150
F.A. Premier League Star 2001	350
F1 2000 EA	150
F1 Championship Season 2000	350
F1 Racing Championship (UBI)	250
F1 World Grand Prix 99	150
Fade to Black	95
Fantastic Four	95
Fear Effect	195
Felony 11-79	195
FIFA 2000	195
FIFA 2001	395
FIFA 96	50
FIFA 97	75
FIFA 98	95
FIFA 99	125
Fifth Element	75
Fighter Maker	195
Fighting Force	150
Fighting Force 2	195
Final Doom	195
Final Fantasy 7	150
Final Fantasy 8	350
Firo & Klawd	150
Fishermans Bait	195
Fishermans Bait 2	295
Fishermans Bait 3	395
Flintstones Bedrock Bowling	350
Floating Runner	75
Fluid	95
Formula 1 99 (EA)	195
Formula Karts	95
Formula Nippon	350
Formula One	50
Formula One 2000 (Sony)	350
Formula One 97	75
Formula One 98	175
Formula One 99 (Sony)	150
Forsaken	50
Frank Thomas Baseball	75
Frenzy	95
Frogger	95
Frogger 2	295
Front Mission 3	395
Full Tilt Battle Pinball	150
Future Cop LAPD 2100	95
Galaga	295
Galaxian	75
Galaxy Fight	95
Galerians	350
Gauntlet Legends	295
G-Darius	95
Gekido	195
Gerry Lopez Surf Riders	350
Gex	95
Gex 3 Deep Cover	150
Gex 3D	125
Ghost in the Shell	95
Ghoul Panic	195
Global Domination	150
Glover 1	150
Goalstorm	50
Golden Goal	75
Golf Pro	150
Goofy's Fun House	350
G-Police	75
G-Police 2	195
Gran Turismo	150
Gran Turismo 2	195
Grand Theft Auto	175
Grand Theft Auto 2	195
Grand Theft Auto London	150
Grandia	295
Granstream Saga	150
Gridrun	95
Grinch	350
Grind Session	350
Grudge Warriors	75
Guardian Crusade	95
Guardian Heroes	150
Guardian of Darkness	95
Guilty Gear	195
Gungage	150
Gunship 2000	95

Grind Session

[Sport]

Brädkontroll! **350:-**

Hard Boiled	50
Hard Edge	150
Hardcore 4x4	95
Harvest Moon	350
HBO Boxing	395
Heart of Darkness	125
Heberekes Popoitto	95
Hell Night	150
Hercs Adventure	95
Hercules	150
Hexen	95
Hi Octane	50
Hidden and Dangerous	395
Hogs of War	250
Hot Wheels Turbo Racing	150
Hugo	150
Hugo 2	295
Hydro Sport Racing	295
Hydro Thunder	150
Hyper Match Tennis	95
Impact Racing	95
In Cold Blood	295
In the Hunt	75
Incredible Crisis	295
Incredible Hulk	95
Independence Day	95
Indy 500	150
Infestation	195
Inspector Gadget	250
Int. Motocross X	225
Int. Superstar Soccer 2000	350
Int. Superstar Soccer 98	75
Int. Superstar Soccer Deluxe	95
Int. Superstar Soccer Pro	75
Int. Superstar Soccer Pro Evol	350
Int. Track & Field	125
Int. Track & Field 2	350
Invasion	95
Iron & Blood	75
Iron Man X/O	75
ISS Pro Evolution 2	350
Iznogoud	95
Jackie Chan	225
Jade Cocoon	295
Jeremy McGrath Cross 2000	350
Jeremy McGrath Supercross 98	225
Jersey Devil	95
Jet Raider	95
Jet Raider 2	95
Jet Rider 3	195
Jimmy White's Cueball 2	350
Jo Jo's Bizarre Adventure	195
Joe Blow	150
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	195
Judge Dredd	150
Jumping Flash!	95

International Track & Field 2

[Sport]

Multitap höjdare! **350:-**

Jumping Flash! 2	95
Jupiter Strike	50
Jurassic Park the Lost World	95
K1 the Arena Fighters	150
Kagero Deception 2	250
Kart Duel	95
Kart Duel 2	150
Kasparov	350
Kengo	195
Kensai	95
Kick Off World	95
Kileak the Blood	50
Killing Zone	50
King of Fighters 95	150
Kings Field	95
Kingsley	150
KKND Krossfire	150
Klonoa	195
Knock Out Kings 2000	150
Knock Out Kings 2001	395
Knock Out Kings 99	95
Konami Open Golf	95
Konami Rally	395
Koudelka	295
Krazy Ivan	75
Kula World	195
Kurushi	95
Kurushi 2	250
Last Report	95
Le Mans 24 Hour	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	195
Legacy of Kain Blood Omen	195
Legend	150
Legend of Dragoon	350
Legend of Kartia	195
Legend of Legaia	225
Lego Racers	195
LMA Manager	195
LMA Manager 2001	395
MDK	150
Metal Gear Solid	175
Mickeys Wild Adventure	175
Micro Machines V3	150
Micro Maniacs (M Machines 4)	195
Millenium Solider	150
Mortal Kombat 4	150
Mortal Kombat Trilogy	150
Moto Racer 2	175
Moto Racer World Tour	350
Motortoon GP 2	150
N20	95
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Nanotek Warrior	75
NBA Live 2000	195
NBA Live 97	75
NBA Live 98	75
Need for Speed 4	195
N-Gen Racing	150
NHL 97	75
NHL 98	75
NHL 99	125
NHL Breakaway 98	50
NHL Championship 2000	150
NHL Face Off 2000	295
NHL Face Off 97	50
NHL Face Off 99	95
NHL Rock the Rink	150
Nightmare Creatures	150
Nightmare Creatures 2	350
No Fear Downhill Mountainbikin	195
Note, the	95
Overblood	95
Pandemonium	150
Panzer General	395
Parappa the Rapper	125
Pitfall 3D	95
Player Manager	150
Player Manager 98/99	195
Pocket Fighters	150
Pool Hustler	250
Populous the Beginning	125
Porsche Challenge	95
Power Serve Tennis	95
Premier Manager 98	95
Pro Pinball	150
Psybadek	75
Quake 2	195
R4 Ridge Racer Type 4	125
Racing Simulator 2 UBI	95
Railroad Tycoon 2	295
Rally Championship	295
Rally Masters	195
Rapid Racer	95
Rascal	95
Ray Tracer	150
Rayman	175
Ready 2 Rumble	195
Reboot	50
Renegade Racer	250
Resident Evil	175
Resident Evil 2	150
Resident Evil 3	195
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Riven Myst 2	250
Roll Cage	95
Ronaldo V-Football	150
Running Wild	75
Rushdown	150
Saga Frontier 2	395
Shadow Madness	150
Shadowman	150
Shanghai True Valor	195
Shockwave Assault	75
Sim City 2000	295
Skull Monkeys	95
Sled Storm	150
Smash Court Koumokova	195
Snow Racer 98	95
Soulblade	95
Soviet Strike	125
Space Hulk	95
Speed Freaks	150
Spiderman	350
Spyro the Dragon	175
Star Ocean 2	225
Star Wars Ep 1 Phantom Menace	350
Starfighter 3000	50
Steel Harbringer	75
Steel Reighn	95
Street Fighter Alpha	150
Street Fighter Alpha 3	250
Street Fighter Ex+	95
Street Skater	150
Street Skater 2	195
Strike Point	75
Super Match Soccer	95
Superbikes 2000	195
Syndicate Wars	95
Syphon Filter	195
Syphon Filter 2	295
Tekken	95
Tekken 2	125
Tekken 3	150
Ten Pin Alley	350
Tenchu	150
Tenchu 2	395
Terracon	250
Test Drive 4	150
Test Drive 5	225
This is Football	75
Thunderhawk 2 Firestorm	95
Tiger Woods 99	195
Tiger Woods PGA 2000	195
Tiny Tank	195
Tobal No.1	95
Toca Touring Car	95
Toca Touring Car 2	175
ToCA World Touring Cars	350
Tomb Raider	125
Tomb Raider 2	150

Tomb Raider 4

[Äventyr]

Lara Croft är tillbaka! **150:-**

Tomb Raider 3	150
Tomb Raider 4	150
Tommi Mäkinen Rally	195
Tomorrow Never Dies	195
Total Drivin	125
Total Eclipse	75
Total NBA 96	50
Total NBA 97	75
Treasures of the Deep	75
Trickin Snowboarding	195
Tunnel B1	75
UEFA Champions League 99	150
UEFA Striker	125
Um Jamma Lammy	250
Wacky Races	350
Vagrant Story	395
Vandal Hearts 2	395
War Games	150
War Gods	75
Warpath: Jurassic Park	195
Warzone 2100	195
Wayne Gretzky Hockey 98	75
WCW Mayhem	150
WCW vs Nitro	195
WCW vs NWO Thunder	195
Whizz	75
Victory Boxing	95
Victory Boxing 2	150
Wild 9	75
Wild Arms	225
Wing Commander 4	75

Vagrant Story

[Rollspel]

Squaresoft! **395:-**

Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Wipe Out 3	150
Viper	75
Viva Football	75
VMX Racing	295
World Cup 98	75
Worms	150
Worms Armageddon	295
VR Powerboat Racing	95
V-Rally	75
X2	95
Xena Warrior Princess	150
Xenocracy	75

Basenheter och tillbehör

Basenheter

	Vi säljer	köper
Dreamcast bas	1695	1200
Playstation 2	4495	3000
Playstation, gamla modellen	795	500

PlayStation basenhet

[Begagnad]

1 års garanti! **795:-**

PS-One, nya modellen	995	650
Gameboy Color	595	300
Nintendo 64	550	350

Vi reserverar oss för ev prisförändringar av beg basenheter beroende på justeringar av nypriset från generalagenten.

PSX tillbehör

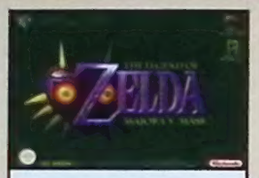
	Vi säljer	köper
Action Replay Professional Dat	350	150
Antennkabel Multi Ej Original	95	15
Antennkabel Multi Original	125	40
Cooling System	75	25
Game Booster Gameboy	195	97
HK Analog Original	95	25
HK Dual Shock Kopia	95	40
HK Dual Shock Original	150	60
HK Original	95	25
HK Original, Kopia	50	10
Minnesk 1030 Block	350	120
Minnesk 120 Block	125	40
Minneskort 15 Block, Kopia	60	20
Minneskort 240 Block	150	50
Minneskort 360 Block	195	80
Minneskort 480 Block	250	100
Minneskort 60 Block	125	30
Minneskort 720 Block	295	100
Minneskort Original	95	30
Multi Tap	195	50
Multi Tap Joytech	125	30
Mus	150	50
Mus, ej original	95	30
Pistol Erazer Gun, Scorpion	150	50
Pistol G-Con 45	195	60
Pistol Real Arcade Light Gun	350	150
Ratt Ferrari Shock 2 Force	550	250
Ratt Playstation Mad Catz v2	595	250
Ratt Övriga Modeller	250	60
RGB-kabel	75	25
Scart Multi	75	15
Scart RCA/RCA	75	15
Shock Pack	75	15
X-Tender	50	10

NINTENDO64 SPEL

Bond The World is not Enough

[Action] **589:-**

James Bond, agenten med rätt att döda, är tillbaka på ett nytt actionfyllt och spännande uppdrag.



Zelda Majoras Mask

[Äventyr] **589:-**

En magisk värld!

Mario Tennis

[Sport]

Game, Set & Match **589:-**

Nintendo64 Nyheter!

Eternal Darkness	Ring
Pooh - Tigger's Honey Hunt	449
Batman Return of the Joker	479
Pooh - Tigger's Honey Hunt	449
BanJo Tooie	Ring
Excitebike	Ring
Ready 2 Rumble Boxing 2	Ring
Starcraft	Ring
WWF No Mercy	Ring
Power Rangers: Light Speed	599
F1 Racing Championsh (UBI)	479

Nintendo64 Heta Titlar!

Cyber Tiger	499
Disney Magical Tetris	599
Donald Duck Quack Attack	499
ECW Hardcore Revolution	649
Fighting Force 64	649
Goldeneye 007	399
International Track & Field -Summer Game	599
Jet Force Gemini	399
Mario Golf	399
Mario Party 2	649
Mario Tennis	649
Mickey's Speedway USA	649
New Tetris 64	499
Perfect Dark	599
Pokemon Snap	599
Rayman 2	499
Rocket - Robot on Wheels	499
Rush 2049	499
South Park Rally	649
Tom & Jerry in Fists of Fury	499
Turok 3 Shadow Oblivion	649
World is not Enough, The	649
WWF Attitude	649
Zelda Majora's Mask	589

Nintendo64 REA

F1 World Grand Prix 2	199
F-Zero X	249
Hybrid Heaven	149
Michael Owens WLS	199
Star Wars Episode 1 Racer	199
Turok: Rage Wars	199
Virtual Pool	199

BONUSPRODUKTER

Beställ fler än ett spel och få bonusprodukt gratis!!

Beställ 2 spel eller tillbehör och välj en gratis produkt ur grupp 1
beställ 4 spel eller tillbehör och välj en gratis produkt ur grupp 2

GRUPP 1

Dreamcast
X-Tender
RGB Kabel
GameBoy Color
AC Adaptor Color & Pocket
Battery Pack Rechar.
Nintendo 64
X-Tender
Jolt Pack
RGB Scart Kabel
Minneskort 4X större
PC
Kart Race
Speed Haste
Board Games Comp
Arcade Horse Racing
Snooker 147
Football Masters
Super Kid
Sports Superbike
Casino Madness
Int. Rally Championship
PlayStation
X-Tender
Link Kabel
RGB Super AV Kabel
Minneskort 15 block
ÖVRIGT
Zelda T-Shirt

GRUPP 2

Dreamcast
Rumble Pack
NFL QBC '2000
Psychic Force
Wild Metal
Minneskort 1Mb
Nintendo 64
HK Controller Plus
PC
Jazz Jack Rabbit 2
Jönssonligan
101 Airborne
F16 Agressor
Lego - Friends 99
PlayStation
40 Winks
Toshinden 3
FIFA: RTWC 98
NFL Blitz '2000
Rollcage
Actua Soccer 3
MTV Snowboarding
Command & C
Fifa 99
JP2: Lost World
HK Advanced Jolt Control
Minneskort 360 Bl

Villkor: Du kan även blanda begagnade produkter i beställningen. Minsta ordersumma för att erhålla grupp 1 bonus är 300 kr (grupp 2 = 600 kr). Har du beställt 4 eller fler spel eller tillbehör kan du välja att få 2st produkter ur grupp 1. Basenhet räknas ej som spel eller tillbehör. Detta erbjudande kan ej kombineras med andra rabatt eller paketerbjudanden. Ifall någon bonusprodukt skulle vara slutsåld äger Gameplay rätt att skicka en liknande produkt till samma värde.
Detta erbjudande gäller t.o.m 31 januari 2001.

JOYTECH PRISBELÖNADE TILLBEHÖR

Kablar

Har du inte scart ingång på TV:n? Kräver du absolut perfekt bild? Då har Joytech kabeln för dig.

Playstation

Antennkabel RF Switch	139
Link-kabel	79
RGB Super AV Kabel	99
X-tender Hand. Kontr. Förl.	39

Nintendo 64

Antennkabel RF Switch	139

Playstation 2

Super RGB Cable	119

Dreamcast

RGB Kabel	149

GameBoy Color

Link-kabel	119

Handkontroller

Joytechs prisbelönta handkontroller är precisionsbyggda och stenhårt testade för att tåla tuffa tag. En testpanel har tillsammans med ingengörerna sett till att de ligger helt rätt i handen.

Playstation

Advanced Jolt Controller Blå, Clear blå, Röd,	219
AnalogluePlus Blue Metallic, Clear Blå, Clear Röd, Svart, Grå, Röd Metallic, Silver Metallic	219

Nintendo 64

ControllerPlus 64 Blå, Grå, Röd, Svart,	239
Controller Plus +256K Minneskort Grå, Röd, Svart	289

Dreamcast

ControllerPlus Clear Blå, Clear Orange, Clear Svart	199

"SKAK PACK"

Ge din spelupplevelse en ny dimension, med hjälp utav Joytechs "skakpaket". Vissa utav enheterna fungerar dessutom som minneskort, utan att ge avkall på vare sig kvalitet eller kapacitet.

Dreamcast

Joltpack + 1M Minneskort Clear, Svart	179
Joltpack Clear Grön, Clear Svart	109

Nintendo 64

Jolt Pack + Minneskort. 256K Red, Svart	109
Jolt Pack Advance. 2-in-1 Grå, Röd, Svart	109
Jolt Pack Advanced Plus	139
Jolt Pack Blå, Grå, Grön, Gul, Röd, Svart	139
Jolt Pack Rechargeable	149

Minneskort

Finns i alla tänkbara storlekar och färger. De senaste metoderna för tillverkning och kvalitetskontroll, har gjort Joytech kända för att hålla en kvalitet i absolut toppklass.

Playstation

Minnesk 15 block div färger	79
Minneskort 30 bl. div färger	109
Minneskort 60 block	129
Minneskort 120 block	149
Minneskort 840 block	249

Dreamcast

Minneskort 1MB div färger	139
Minneskort 4MB div färger	179

Nintendo 64

Minneskort 256K div färger	69
Minneskort 4X div färger	109
Minnes Expansion 4 MB	199

Rattar

En ratt från Joytech gör dig aldrig besviken! Joytech har tagit fram rattar tillsammans med F1-Stallet Jordan för att du skall kunna träna på din Formel 1 körning hemma i vardagsrummet.

PlayStation

Jordan 2in1 N64/PSX	419
Jordan GP 2	449
Jordan Value Edition (utan pedaler)	299

Nintendo 64

Jordan 2in1 N64/PSX	419

Dreamcast

Jordan Official GP	Ring

Playstation 2

Joytech har redan från dess att den nya supermaskinen släpps, taglt fram ett antal produkter. Vad sägs t ex om en fjärrkontroll som gör att du kan manövrera dina DVD filmer från TV-soffan?

PlayStation 2

Analogue Controller Pro	299
DVD fjärr	199
Harder Drive	269
Minneskort	Ring
Moonbase Stand	149
Multitap	299
Ratt	Ring
Super RGB Cable	199

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se
telefontid vardagar 10-18

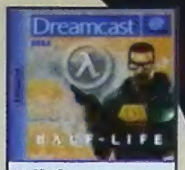
DREAMCAST HETA TITLAR!

Dreamcast™

Jet Set Radio
[Graffiti] **459:-**
Cool!

Black & White
[Strategi] **499:-**
Gudomligt

Dead or Alive 2
[Fighting] **469:-**
Hårdslående!



Half Life
[Action] **499:-**
Världens bästa actionlir!

Shenmue
[Äventyr] **549:-**
Storslaget!

Quake 3 Arena
[Action] **499:-**
Högklassig action!

Alone in the Dark 4
[Äventyr]
Ruggigt! **499:-**

4x4 Evolution	499	Heroes of Might & Magic 3	499	Renegade Racers	499	Tony Hawk 2	499
Alone in the Dark 4	499	Hidden & Dangerous	459	Resident Evil 3	499	Toy Story 2	499
Black and White	499	Jet Set Radio	459	Samba De Amiga		UEFA Dream Soccer 2001	499
Chicken Run	459	Kao the Kangaroo	499	-with Maracas	1599	Ultimate Fighting Champion	459
Dave Mirra Freestyle BMX	459	KISS Psyco Circus	499	Sega GT	459	Vanishing Point	459
Dino Crisis	489	Matt Hoffman: BMX	459	Shenmue	549	Virtua Tennis	459
Donald Duck Quack Attack	499	Messiah	499	Silent Scope	379	Worldwide Soccer 2001	499
Dragon Riders	499	Metropolis Street Racer	459	SNK vs. Capcom	499	Worms World Party	459
Ducati World	499	Moho	459	Sno-Cross Champ Racing	499	Chu Chu Rocket	459
ECW Anarchy Rulz	499	Mr Driller	499	Star Wars Ep 1 Demolition	499	Crazy Taxi	469
European Super League	499	MTV Sports Skateboarding	499	Starlancer	499	Dead or Alive 2	469
Exhibition of Speed	489	Phantasy Star Online	549	Street Fighter 3 Third Strike	499	Disney's Dinosaur	449
F1 Racing Championship (UBI)	499	POD 2	499	Stunt GP	499	ESPN Track & Field	379
F355 Passione Rossa	499	Quake 3 Arena	499	Stupid Invaders	499	Rayman 2	399
Grinch, The	399	Rainbow Six	499	Super Runabout 2	499	Sega Rally 2	469
Gunbird 2	499	Ready 2 Rumble 2	459	Tokyo Highway Challenge 2	499		
Half Life	499	Record of Lodoss War	499	Tomb Raider Chronicles	459		

Dreamcast standardpaket

Basenhet inkl.spelet Chu Chu Rocket, scartkabel, strömsladd, handkontroll, inbyggt 56k modem, telefonplugg, demo-CD, och två års garanti.

Vårt pris 2099:-
Ord.butiks pris 2495:-

Dreamcast DVD-paket

Dreamcast basenhet *(se ovan)* + DVD Samsung 511

DVD, VCD, ACD, CD-RW, CD-R, S-VHS, RGB. Dolby Digital ut, NTCS, PAL. Zoom av rörlig bild.

4395:-
Ord. pris 4790:-

TILLBEHÖR

Vi har också andra Dreamcast - Joytech tillbehör. Vg se ruta på detta uppslag

Action Replay CD-X (ej org)	399
HK Original	299
Pistol DC Mad Catz	449
Ratt Ferrari Shock 2	599
Rumble Pack Org	279
VMS Minneskort	299

REA!

F1 World Grand Prix	199	Plasma Sword	199
Marvel Vs Capcom 2	499	Shadowman	199
Pen Pen Tri Icelon	199	Soul Fighter	199
Deadly Skies	199	Street Fighter 3 Double Impact	499
Dragons Blood	199	MDK 2	199
Incoming	199	Worldwide Soccer 2000	199
Buggy Heat	199	Virtua Fighter 3tb	149
Tech Romancer	199	Aerowings	149
Monaco GP 2	199	Mortal Kombat Gold	199
NFL Quarterb Club 2000	199	South Park Chefs Luv Schack	199
Midway Gr Arcade Hits 1	199	Tokyo Highway Challenge	199
Psychic Force	199	Trick Style	149
Ready to Rumble Boxing	199	Caesars Palace 2000	199
WWF Attitude	149	Wild Metal	149

Gör så här när du beställer:

1. Fyll i titel, pris och personuppgifter.
2. Klipp ur och posta kupongen.
3. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

Allmänna Köpvillkor
Gameplay AB, Tfn 054-222000 Telefontid Vardagar 10-18, Fax 054-222022, E-mail kundtjänst Info@gameplay.se, www.gameplay.se

Priser. Alla priser inkluderar moms och är angivna i svenska kronor (SEK). Vi förbehåller oss rätten att vid var tid gällande tillfälle ändra prisema p g a orsaker som ligger utanför vår kontroll t ex tryckfel.

Frakter & Leveranser.
1. Internetbanker och kreditkort – vg se gameplay.se för mer information.
2. Hempaket Faktura – Utförlig information fås på internet eller via telefon. Kostnaden för detta är frakt 50:- samt en kontrollkostnad på 20:- – alltså totalt 70:-, hemlevererat till dörren. Max kredit är 2000:- inkl moms. Order därutöver skickas alltid mot postförskott. Fakturatiden är 20 dagar från effektuerat datum och om inte betalning erläggs inom utsatt tid så skickas ärendet vidare för indrivning.
3. Hempaket Postförskott – betala kontant vid dörren. Paketet levereras dagen efter att den skeppats från oss, och leveransen sker till Din dörr mellan 17 och 21 på kvällen. Skulle Du inte vara hemma vid denna tidpunkt så lämnar Posten en avi som Du kan gå med till närmaste postkontor för att sedan hämta ut. Kostnaden för detta är 50:- för frakten samt 48:- för PF-avgift – alltså totalt 98:-
4. Brevpostförskott. Kostar totalt 68:-. Detta går som vanligt brev och är oftast framme på ett dygn, men det är ingen garanti från Postens sida. Hämtas alltid ut på närmaste postkontor.

Outlösta paket & Påminnelseavgifter. Alla paket som ej löses ut av kunden debiteras med 200:-.Ett paket ligger ca två veckor på posten innan det går i retur.

Minimiorder. Den minsta order som Du kan lägga hos oss är på 125:-

Garantier & Reklamationer.
På alla nya produkter är det 2 års fabriksgaranti och på begagnade varor 1 års garanti.

Reservation för slutförsäljning.
Vi reserverar oss för slutförsäljning av produkter, prisförändringar, felaktiga prisuppgifter och andra eventuella faktafel som kan finnas i våra annonser eller på vår hemsida.

Åldersgräns.
Är Du under 18 år och vill beställa, så måste målsman godkänna beställningen.

Beställningskupong

☐ Ja, jag vill ha Gameplays nya katalog.

Betalningssätt:
☐ Faktura ☐ Postförskott Hempaket ☐ Postförskott Brev

Sverige Porto betalt

Titel (texta tydligt) Pris

Namn E-mail

Adress Postnummer och ort

Personnummer vid faktura beställning PSX Mag 1-01

Telefon Målsmans underskrift om under 18 år

Gameplay
Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Vill du inte klippa i tidningen, skriv på ett linjerat papper. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054- 222 000

Fråga:

Vad heter Sveriges mest sålda spelenhet det senaste året?

Ja, inte är det Playstation, Sega Dreamcast eller Nintendo 64. Rätt svar är Game Boy Color. Hela 140.000 enheter såldes i Sverige under år 2000.